The last line of defense

AMIGA Világ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN

10. szám Ára: 800,-Ft

2000. MÁRCIUS

10!

TARTALOM

MINDENFÉLE

FELHASZNÁLÓI

INTERNET

HARDVER

CD AJÁNLÓ

WWW TALLÓZÓ

JÁTÉK

Az AmigaVilág CD 5-ön az LSDictionary TELJES változata található!



Coolvilág?

Van-e élet az Amigán kívül és ha igen, akkor miért nem vanik®. Mert ugye itt vagyon az ún. Guttenberg Galaxis, amit lassan felvált a számítógép és az információs szupersztráda, ez utóbbit akár hálónak is nevezhetjük. Divat lett a háló. Már minden és mindenki ott van a hálón. Már lassan azt sem tudjuk, hogy mi az a kis téglatest alakú valami, amit könyvnek hívunk és amit bárhol, bármikor kinyithatunk és olvasgathatunk. Ami évezrede(ke)n keresztül az emberi fejlődés alapköve volt. Nemsokára lesz egy téglatest alakú valami, amit ha kinyitsz, nem csak egy könyv tartalmához férsz hozzá, hanem bármelyikéhez, amit feltöltesz a memóriájába és ami már írva vagyon. Ha elgondolom, hogy az összes könyvem - amik majd másfél tonnányit nyomnak és több köbmétert foglalnak el - elférne egyetlen DVD lemezen. De az új formátum nem csak lekicsinyítheti a Guttenberg galaxist, de minőségi változást is hozhat. Mert ha már bevisszük - tegyük fel - a 'Jókai Összest' a gépbe, mi tarthat vissza attól, hogy kereszthivatkozásokat, adatbázisokat is készíttethessünk a géppel. Ha valamire kiváncsi vagyok - hogy is hívták azt a pozsonyi kiskocsmát a Kárpáthy Zoltánban? - sokkal gyorsabban megtalálhatom, meg ilyesmi. A Guttenberg galaxis legnagyobb hátránya a drágasága. A könyv, mint adathordozó hihetetlenül drága lett. Majd ezer forintot elkérnek 8-900K tömörítetlen szövegért. Hasonlítsuk össze egy használható számítógép és kb. 10 CD-rom árát ugyanannyi papírhordozójú információ árával. Ezenkívül a könyvek eszméletlenül sok helyet foglalnak el. Nálam pl. a nem teljes Jókai összes kb. fél köbméter, CD-n meg kevesebb helyet foglal el, mint egyetlen könyvem fedlapja. Azért nem adom el a könyveimet, mert egy jó könyv olvasása azért csak más, mint a képernyő silabizálása.

Úgy vélem, hogy napjainkban (korunkhan) az információ, a tudás továbbadásában olyan minőségi ugrás következett be, mint az írásbeliség kezdetén, amikor már nem szóban adták át egymásnak a nemzedékek a tudást. Akkor az átadható tudás menyisége és igazságtartalma nőtt meg (nem kellett izgulni, hogy az élőszóban továbbadott tudás hogyan és mennyiben csonkult, vagy bővült), most viszont a tudás elérésének az ideje nőtt meg. A nyolcvanas évek elején még napokat tölthettem az OMKK-ban, vagy a Számalk könyvtárában, ha valamit meg akartam tudni a számítástechnikáról, ma meg beizzítom a gépet, meg a modemet, azt tíz percen belül a birtokomban van a hőnáhított tudás. Amikor először írtam egy lemezmagazinnak, a floppy napokon keresztül kallódott a postán (inkább személyesen adtam át a lemezt), most meg pár mp alatt bárhová eljut a cikkem.

Szóval, nemsokára lesz egy kicsiny téglatest alakú valami, amit akárcsak egy könyvet bárhol és bármikor elővehetek és olvasgathatom kedvenc könyveim bármelyikét. A könyvnek egyetlen vitathatatlan előnye van az ilyen vackokkal szemben: ha kifogy a delej, nem halványulnak el a betűk...

N2

Megjelent a windows 2000!!!

Az egérpointernek most már árnyéka van!

A startmenü elemei fokozatosan, animálva tűnnek elő a képernyőn!

Az új nyomtatókhoz is van benne meghajtóprogram!

Komolyan!

Pontosan ennyit sikerült kiszednem számítástechnikai szakemberektől az új, nemsokára százmilliószám eladott csodaoprendszerről. (Mondjuk ennyi bőven elég ahhoz, hogy a világ eldobja immár elavult számítógépeit és újakat vegyen, melyek megfelelnek az új szabványnak.) Persze most csak gonoszkodtam, mert kihagytam a felsorolásból, hogy az új windows a nyomtatókon kívül más perifériákat is támogat, mint például a CD-romok... Ajánlott gépigény (az oprendszeré, NEM az alkalmazásoké): 300MHz-es processzor, 600-700MB hely a merevlemezen, min. 64MB ram. Független források szerint a win2000 mintegy 65000 (hatvanötezer) kisebb-nagyobb hibát tartalmaz, ám a Microsoft cáfol: szerintük csak kb. 21000 (huszonegyezer) olyan hiba van a szoftverben, ami a felhasználót is zavarhatja. Mindez - szerintük - a kiváló hibaelhárítási rendszerüknek köszönhető. Ezt az eladási példányszámok alapján a világ fenntartások nélkül el is hitte... Minden idők legjobb, legnagyobb, legmodernebb, legszebb, legstabilabb, legfelhasználóbarátabb (most miért futott mindenki ki a szobából???) operációs rendszerének teljes változata kb. 500 dolláros, vagyis mintegy 125.000Ft-os áron került a boltokba. Ámen.

Más.

Az ember tízszer is meggondolja, készítsen-e amigás magazint. Egy-egy szám ugyanis több tíz óra munkát igényel (és ebben - mint látjátok - még nincs benne a dizájn, mert arra nincs tíz alkalmazott a szerkesztőségben). Tíz ujjamon megszámlálhatnám, hány hasonló vállalkozás ment csődbe az elmúlt tíz esztendőben.

Marha büszkék vagyunk ám arra, hogy megértük a tizedszáz számot... Még tíz áremelés és meglesz az AV 100 is, meglátjátok. Ez persze nem biztos - legutóbb Napi2 három napig nem válaszolt az emaileimre, amiért elkeseredésünkben majdnem bezártuk az egész AV HQ-t... Aztán kiderült, hogy hogy csak azért vonult félre, hogy megírja újabb félmegányi cikkét. Ez egyébként szerintem csak a hivatalos magyarázat, valójában most volt idén az a hét, amikor az Amigája helyett átmenetileg az asszonnyal is hajlandó foglalkozni.

Játékfóbiás olvasóinktól elnézést kell kérnünk: Attls ámokfutását látva mi is nagyot csodálkoztunk, de aztán sikerült meggyőznie minket, hogy két cikke (kisregénye?) egymás nélkül használhatatlan, vagyis egyszerre le kell adnunk az egészet. Sebaj, a következő számban lesz ez még rosszabb is... Amúgy mentségünkre szóljon, hogy nemcsak az Index internetes felmérése szerint, hanem szerintünk is minden idők egyik legélvezetesebb játékáról van szó... Minket egy délután alatt sikerült megfertőzni. És akkor még nem beszéltem arról a két játékleírásról, melyek még az Angband-saganál is hosszabbak, és már itt vannak az AV:txt fiókban...

Talán már látszik is, hogy szereztünk egy tördelőt, aki tördelni is tud. Eddig ezt a szerepet a MTFÚ vállalta, és mint láttátok, nem vittük túlzásba... Reméljük, ez az új állapot tartósnak bizonyul majd - feltéve, hogy Nemtom kolléga is így gondolja. (Az AV11 már vele tördelődik...)

A végére hagytam a legjobb hírt: Louise^Ao (Louise^Chip?) volt olyan rendes és hosszú tárgyalások eredményeképp ügyvédeivel megküldte az LSDictionary közlési jogáról szóló hivatalos értesítést... Ezért a havi mellékletünk csak és kizárólag ezzel a szuper programmal van tele - és ez esetben a szuper jelzőt nem a kötelező udvariasság mondatja velünk. Kár, hogy a szerzőpáros másik tagja azóta más világban él... A CD-n van három audio track is, hallgassátok meg.

Horváth Péter



PARTY!!!

Természetesen lesz!

Már hogyne lenne?

Már miért ne lenne?

Csak te hiányzol!

Vedd úgy, hogy most meghívtunk!

Időpont: 2000. 06. 03.-04.

Helyszín: Csokonai M.H. Bpest, 1153. Eötvös u. 64-66.

Megközelítés: ugyanúgy, mint eddig. Ha még nem voltál, érdeklődj!

Információ:

Bakos Robi: 06-209-730-412,

N2: napi2@freemail.c3.hu,

#amigahu,

fuCk-Ya klub: szerda esténként, valamint a tavalyi elérhetőségeken...

belépődíj: Titok...

A kondíciók a szokásosak:

Lányoknak ingyenes.

Hogyishíjjákot, mikroizé$ programokat és W.G.-t behozni - még szájkosárral is tilos!

A buffet kultúrált és nem is drága.

Internet elérés is lesz, de ez nem lényeges.

Áram, asztal, székek, kivetítő meg ilyesmi lesz.

Jegyelővételről egyelőre nem tudok, de jó lesz ha jelentkezel időben.

Akinek megvan a címe, annak küldünk meghívót a részletes kondíciókkal. Ha május elejéig nem kapsz, vedd fel a szervezőséggel a kapcsolatot.

Lesz mindenféle kompót - ha hozol valami értékelhető alkotást

Lesznek hardweresek - ha odaérnek a nagy hótól.

Lesz mindenféle géptípus - ha nem felejted otthon

Jelen lesz az AV stábja - és a Nagy AV Fikázó is...

Jönnek a B.N.A.K. írói...

Jönnek a még létező hazai Amigás csapatok tagjai is...

Gyere el...

... hogy egyszerűen jól érezd magad egy olyan partyn, ahol nem botlasz mindenütt hogyishíjjákba.

... hogy találkozhass a hozzád hasonló érdeklődési körű Amigásokkal.

... hogy kérdezhess az expertektől, és/vagy válaszolhass a noviciusoknak.

... hogy megnézd a legújabb lamerdemó termést.

... hogy eladd megunt hw-dat, vagy megvásárold a hőnállítottat...

Nem kell eljönnöd...

... ha téged nem érdekel az Amiga és az Amigások.

... ha téged untat, hogy ez az egész rendezvény csak az Amigáról szól.

... ha...

Kifogások:

nem kellenek.

üdvözletek:

A Pardey szervezői üdvözölnek mindenkit, aki Amigás. Ha valaki esetleg kimaradt volna, azt is.

Megjelent a Heretic 2, de mégsem

Igen, megjelent - szóltak a hírek. Aztán persze kiderült, hogy nem jelent meg, de mindjárt fog. Egyszóval elkeseredésre semmi ok, de örülni is ráértek még néhány napot... A játék a Hyperion Software kiadásában készül el Amigára, és 2 CD-t tölt meg (a hírek szerint rögtön hozzácsapnak valami kiegészítő cuccost is).



Új VHI modul

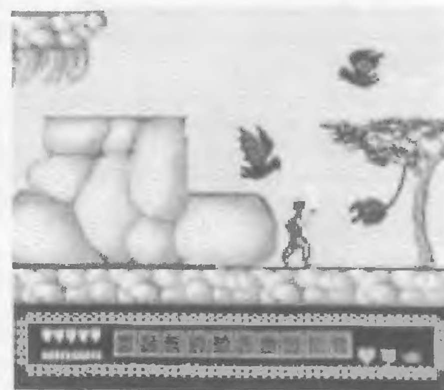
A VHI - mint tudjuk - egy általános program amigás digitalizálókhoz. Segítségével webkamerát, tv-t meg mindenféle mást készíthetsz. Hála moduláris felépítésének egész könnyű megírni hozzá a további hardverek támogatását. Most jelent meg például a GVP legendás Impact Vision kártyájának drivere. A modul ingyen letölthető.

BVision - a végtelen történet

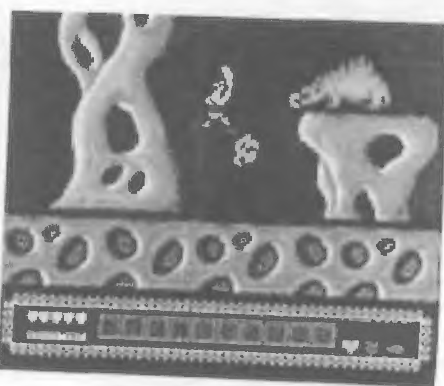
A BVisionök gyártásáról átlag kéthetente kapunk biztató jeleket - kártya helyett... Most például az a hír járja, hogy a DCE már gyártani kezdte őket. Hisszük, ha látjuk...

AliBaba - az új platformjáték

Nem tudunk sokat hozzáfűzni, mindenesetre nézzétek meg a képeket, amik a már elkészült játékból lopódtak ki.







ANapster 0.3

A Napster-klón szépen fejlődget Amigára is. Ha lesz belőle egy épkézláb változat (ezt a szerző, Joar Sivertsen még a nyárra ígéri), biztosan többet is írunk róla.

Hivatalos Amiga hírek

...azok vannak dögivel. A világ nagyobb hírszervereit újra bejárta a hír, hogy az április 1-i St. Louise-ban tartott amiga vásáron bemutatják az első fejlesztői gépeket. Majd megírjuk, hogy miért nem mutatták :)

Szabad az Opus 4 forrása

Minden idők legjobb filekezelő programja szabaddá vált - legalábbis a 4-es változat. A forráskódot bárki letöltheti az internetről. A kód szabaddá tétele után néhány órával már megjelent az első Directory Opus-klón, nyílt hozzá levelezőlista (küldj egy üres emailt az opus4-subscribe@egroups.com-ra), honlap satöbbisatöbbi. Nekünk tetszik ez a szabad-forrásosdi. Természetesen a szabad forrás szabad fejlesztést is jelent. Az egyik szerző (mármint az új változaté) már a 107 karakteres filenevek támogatásán dolgozik.

2000 új játék egyszerre

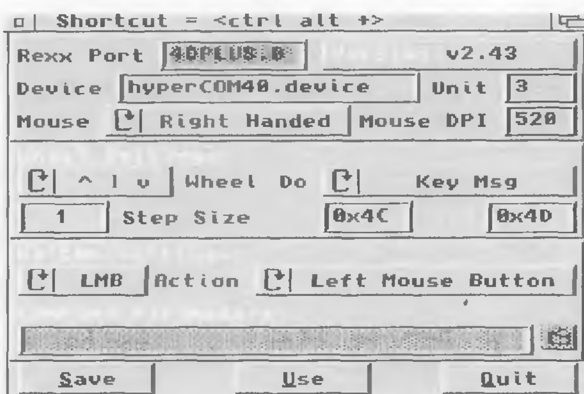
Az AROS operációs rendszeren mától mintegy kétezer új játék játszható - fut rajta ugyanis a MAME - csókoltatom a hír kitalálójának humoros kedvét..

Szuperegér

Új, nagyonsok gombos, nagyondizájnos egeret kezdtek árulni NG4D néven. Sőt, ez az egér „internetes" egér is! Valószínűleg ennek annyi a valóságalapja, mint a plug'n'play hangszóróknak, amiket a nagy pnp divat idején láthattunk. Akkoriban gyakorlatilag minden ‚pnp' volt, előtte minden multimédia volt (ma már csak a TV2 „szakértői" használják ezt a kifejezést), most meg minden termék internetes. És tényleg, hiszen internetezés közben is működik ez az egér...



Ez egy rendszerbarát meghajtóprogrammal működő szerkezet. Én is hasonlót használok, és mondhatom: a régi, sokéves játékokat leszámítva mindennel kitűnően működik. Minimum 2.04-es OS kell hozzá, kompatibilis a MUI newmouse rendszerével, tetszőlegesen állítható az érzékenysége 200 és 520 (!) dpi között, ráadásul minden egyes gombkombinációhoz hozzá-rendelhetsz egy külön funkciót, akár az FKeynél! Magyarán ez egy olyan egér, amelyik 23 funkciót képes végrehajtani, és akkor még nem számoltam a pointer mozgatását... Az egér természetesen rendelkezik a retentő divatos wheel-lel, mert egyes marketingesek szerint az emberek nemcsak tologatni szeretik szép kényelmesen az egeret, hanem jobb nekik, ha az ujjukat kifordítva, csuklót hátrafeszítve birizgálnak egy kis hengert - amely ugyanazt végzi, mint alul a nagy guriga... A képen a beállítóprogram felületét látjátok.



Végleges Pagestream 4.0

Végre működik a PDF export, a html import/export és a többi, beígért lehetőség. A program megrendelhető a kiadónál, a türelmetlenek le is tölthetik tőlük.

Aminet SET 9

Újabb három gigabájt tömörített amigás szoftver - újabb Aminet SET, újabb négy teljes program.

Metalweb hírek

Elsőször is elkészült a hivatalos magyar fordítás hozzá. A program 4-es változata még csak béta (pre4) változatban leledzik, de máris lelkesen teszteljük. Lesz belőle cikk is!

SOPE v000301 - Sony Playstation emulátor

Állj! Azt senki sem állította, hogy működik is! Szóval a program egyelőre az egyfile-os demókat képes futtatni 7-8 fps-sel, dehát minden kezdet nehéz, nem igaz? Lelkes amigások rápróbálhatnak a CD-s játékokra is, itt azonban általában csak a címképernyőig jut el az ember, mielőtt bedobja az emulátor a törölközőt. Lesz majd hangja is, meg OpenGL változat (az jót tesz majd a 3D sebességének).

MacOS 9 PPC Amigán?

Hogyne, feltéve, hogy LinuxPPC fut a hardveren. A Mac-On-Linux (MOL) projekt ugyanis nagy léptekkel halad egy elviselhetően működő MAC emulátor elkészítésének irányába. Lehet tehát izgulni, hogy vajon a MOL vagy a valószínűleg még tizenötször csúszó FusionPPC készül el hamarabb. Mindegy, a végén úgyis lesz PowerMAC-e minden PPC kártyával bíró amigásnak...

Eriol USB Amigára

Nyár elejére ígérik a boltokba az Eriol USB (Universal serial bus) kártyát Amigához. A kártya egyszerre két USB-t tartalmaz majd, amivel gyakorlatilag a szobád válik a leggyengébb láncszemmé, ugyanis nem fér majd el a sok ráaggatható kütyü... Az új nyomtatókat és scannereket szinte kivétel nélkül ellátják USB csatival, tehát meglehetősen időszerű a kártya megjelenése.

SiN

Lesz SiN is Amigára. Hogy minek, azt csak a jóég tudja - úgy látszik, a Hyperion software csak a 3D-s lövöldözésben lát fantáziát. Pedig ezt a rengeteg energiát fordíthatnák például a Panzer General akárhányadik részének portolására is...

WarUp 5

Így persze könnyű: fixálsz két hibát, aztán odabiggyeszted az eggyel magasabb verziószámot... Sam Jordan mindenesetre bejelentette, hogy dolgozik a WarUp 5-ön. A FusionPPC készítői máris kaptak egy tesztverziót, amely megoldja a program írásánál felmerült problémákat. Az ötöshöz további fejlesztői segédprogramok is járnak.

Internetes játékok csatornája

Saját irc csatornát hoztak létre azon amigások számára, akik interneten keresztül szoktak játszani. Jelenleg a következő játékokkal teheted ezt meg:

- HBMonopoly
- FreeCiv
- Great Nations
- Netris
- Hexen
- Descent
- Quake

Ha be szeretnél kukkantani hozzájuk, kapcsolódj a #multiplayer csatira az Amiganet szerveren.

Szabad flipperek

Szabadon letölthetőek a Digital Illusions nagyszerű flipperei, a Pinball Dreams, Pinball Fantasies és a Pinball illusions. Ha nincs internet



elérésed, akkor legalább CD melléklet elérésről gondoskodj, mi ugyanis rátesszük a következőre őket... A Benefactor is szabad lett. Tényleg, nem akar valaki leírást készíteni róla?

Új DPMS képernyővédő

CGXBlankernek hívják, és végre le bírja kapcsolni a monitort a beállított idő után. Sajnos csak grafikus kártyákon működik (P96-tal is), viszont a pár mellékelt modul igen tetszett...

Néhány szó az Amijoe-ról

A Metabox régóta ígért G3-as kártyájáról szivárgott ki néhány újabb adat. A lényeg, hogy a kártyát áttervezték úgy, hogy most már gond nélkül képes fogadni a G4-es processzorokat is. A felhasználók kívánságait figyelembe véve elsősorban az USB, SCSI és grafikus kártya kiegészítőkre koncentrálnak.

Nightlong

Készül, már letölthető az a kis demo, ami segít elképzelni, milyen nagy durranás is lesz a játék... Kár, hogy a demo 21 megás, így eltart egy darabig, míg rászánjuk magunk egy kis ftp-zésre. Szerencsére új screenshotok is jöttek, azokat látjátok valahol itt az oldalon.





Megjelent az AmIRC v3.4

Rengeteg újítást tartalmaz ez a változat is: egyszerre több csatorna vagy az üzenetek egy jegyzetfüzet-szerű ablakban jelennek meg. Az új üzeneteket tartalmazó oldalt megjelöli. Az oldalak között gyorsan, egyszerűen lapozhatsz. A csatorna mode-jait sima szövegkapcsolóként mutatja, nagyobb helyet hagyva ezzel a topic számára. Ha van regisztrált 3.0-ás verziód, akkor a 3.4-es ingyen jár neked.

BoXeR

Nem először jelennek meg hírek a boxerről. Ha igazi kutyáról lenne szó, lassan már fedezni sem tudna magas kora miatt... szerencsére (...) az Amiga hardverek nem avulnak el olyan gyorsan. Az új Boxer az árát leszámítva szinte mindenben megtestesíti a mai csúcs-konfigurációt. 060-as proceszor, PPC slot, PCI csatlakozók, pc kompatibilis (vagyis olcsó) billentyűzet, egér, AGA chipset, mely gyorsabb az eredetinél (és 8megás, de nincs felső határ), duál USB interfész, SDRAM, amely 64 biten érhető el a PPC számára, mindez 100%-os Amiga kompatibilitás mellett.

A Boxer motherboardot gyakorlatilag a nulláról újratervezték, legyártották, s még működik is... Belefér bármely ATX lap számára gyártott házba.

UDMA-s duál IDE HDD interfész, 2MB-os flashrom, és egyáltalán: CD rom, óra, Amiga video slot, zorro 3 slotok, 4db PCI slot, PPC only rendszerre felkészítve, ésatöbbi. Az egyetlen - már említett - hátránya, hogy még nem kapható, és kb. egy jobb MAC árába kerül majd.

Chess Mania

Új sakk jelenik meg nemsokára Amigára (is). A következőkkel dicsekedhet:

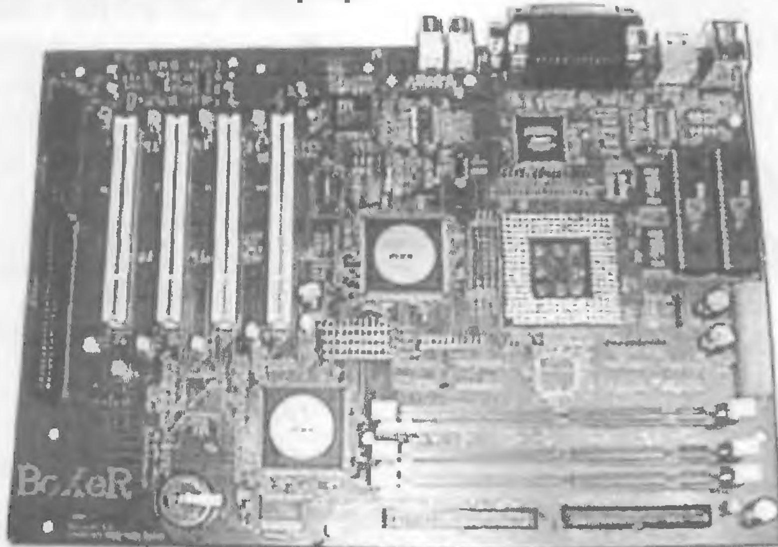
- interaktív oktató, amely elmagyarázza a szabályokat
- szabadon állítható mesterséges intelligencia (memória, játékstílus, vérmérséklet, gyalog fontossága)
- sztori mód (na ez hiányzott marhára minden komoly játékosnak...) 8 különféle ellenféllel







Az újratervezett BoXer alaplap



A szükséges hardver:

AmigaOS 3.x

68030

AGA 640x512

4Mb FAST

10 MB HD

CD-Rom x12

Ajánlott hardver:

AmigaOS 3.x

68040

Grafikus kártya 800x600-as felbontással

8 Mb FAST

10 MB HD

CD-Rom x24

A PowerPC változat most készül. Lesz még windows és MAC változat is, de ugye bennünket ez nem érint..

Contact Manager 1.8

A Contact Manager egy univerzális címnyilvántartó program, amely az összes programodban (levelező, böngésző stb.) eltárolt adatokat gyűjti össze és teszi hozzáférhetővé a többi program számára. Az adatok lehetnek akár egy illető születésnapja, faxszáma, ftp oldalának adatai stb. A program előnye, hogy egy ember összes adatát egy helyen tárolhatod, aztán ezekből az STFax például a faxszámot, a Voyager a honlap címét használja fel.

Többé nem kell megtanulnod kezelni az összes programod címtárának kezelését, tehát nem kell foglalkoznod a Microdot címtárával, a Voyager kedvenceivel, az STFax telefonkönyvével, az AMFTP szerverlistájával - és még sorolhatnánk.

A felsorolt programok (de még az Opus is) belső parancsokkal kommunikál a ContactManagerrel. Például találsz egy emailedben egy címet. Rákattintasz, és máris hozzáadtad a CM adatbázisához.

A címeket tetszőleges csoportokba és alcsoportokba teheted a könnyebb áttekinthetőség kedvéért.

A program támogatja a többfelhasználós rendszert is, ha tehát például a Genesist úgy állítottad be, hogy többen is használhatják, akkor a ContactManager is alkalmazkodik ehhez.

A kapcsolatot a programok és a CM között pluginek is biztosítják. Ilyen plugin például az AmIRC-ben a 2.1-es változattól alapból benne van.

További info:

http://www.vapor.com

Megjelent a Photopholio V2

Mint tudjuk, az Amigák legerősebb felhasználási területe a mai napig a grafikus alkalmazások széles palettája. Éppen ezért nem meglepő, hogy a fantasztikus PicManager mellett több más képkatalogizáló program próbálja eladatni magát. Lássuk, miért kell a szerzők szerint a Photopholio mellett döntenünk:

Olcsó. Kb. feleannyiba kerül, mint a Picturemanager, vagyis mintegy 10.000,-Ft-os áron hozzáférhető.

A katalogizálást a tulajdonos, csoportok vagy kategóriák szerint is elvégezheted. Felhasználáskor alkalmazhatod a csoportokat szűrőként. A kis képeken a program kívánságra automatikus gamma korrekciót hajt végre. A katalogizált képeket a létező összes módon sorbarakhatod (abc, méret, típus...).

A képeket már töltés közbedn nézheted (progresszív megjelenés). A Photoalbum című programmal kompatibilis adatokat hoz létre. Három mód közül választhatsz a bélyegképek létrehozásánál. Egyszerre tetszőleges számú ablakot nyithatsz meg a képek vagy a katalógus nézéséhez. Támogatja a datatype-okat. Közvetlenül támogatja a VLab digitalizálót. Tetszőleges külső képnézegetőt definiálhatsz hozzá. Drag'n'drop használata a katalógus bővítéséhez. OS 3.5 kompatibilitás. Minden amiga képernyőmódban hajlandó működni. Rendszerbarát programozás, MUI interfész. És ráadásul még cseh változat is van...

ArtEffect 4.0

Újra jön az ArtEffect.

Őszintén szólva óriási pofátlanságnak tartom, hogy még mindig kussolnak a PPC változatról. Azért vagyok ilyen dühös, mert én a 3.0-ig azért vásároltam meg az összes verziót, mert mindegyiknél szó volt az „ingyenes ppc upgrade"-ről. Ugyanez vonatkozik a H&P másik üdvöskéjére, az AmigaWriterre. Azért az mégiscsak érdekes, hogy a H&P ilyen erőszakosan nyomatja a WarpUpot, miközben saját programjaik sorra 68k-ra készülnek el több évvel a ppc processzorok megjelenése után... én most persze az ArtEffect 4-ről beszélek:

A program végre CD-re költözött, így az ArtEffect mellett egy csomó kép, betűtípus és workshop is a birtokába jut a vásárlónak. A négynullás legnagyobb újítása a layerek (rétegek) bővített támogatása:

- egy képhez több alfacsatornát rendelhetsz, azokat kombinálhatod is

- a szín- és alfacsatorna felcserélhető

- új réteg a szöveg számára

- új réteg a valós idejű feldolgozáshoz (kontraszt/fényerő/gamma korrekció/negatív stb.)

- különleges rétegek a landscape, fire és space képekhez

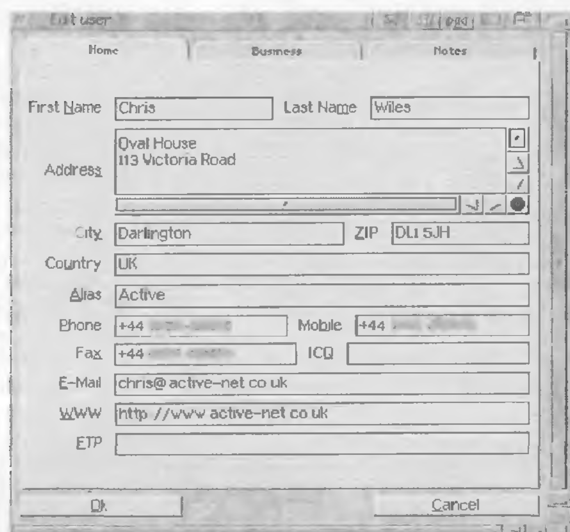
- a legtöbb plugin immár az egyes rétegeken is működik

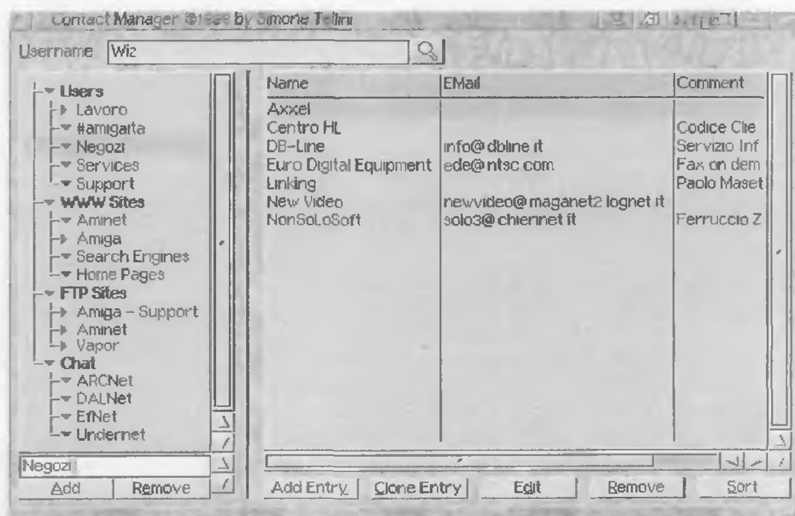
OS 3.5 ikonformátum mentése.

Rendszerkövetelmény:

68020 CPU, AmigaOS 3.x, min. 8 MB RAM, merevlemez.

Az upgrade ára 89DM, a 4.0 várhatóan májusban jelenik meg.





Képek a ContactManagerből

Az egyik legmostohább sorsú amigás program a ProDAD Monument Designere. Fantasztikus tudása és sokoldalú felhasználhatósága (feliratok, logo-animációk, internet-grafikák, maszkolt animációk, nonlineáris videofeliratozás Movieshopon keresztül) ellenére talán ez az a program, amelyet a legkevesebb amigás gépén láttam. Ezen sürgősen változtatni szeretnék, ezért mindenféle mellédumálás helyett tartok nektek egy gyorstalpalót.

Monument Designer PRO 3

A gépigényről

A program fantasztikus effektekre képes, és ehhez méltó a hardverigénye is. Mivel nincs vicerovatunk, ezért ide kell írnom a hivatalos minimális gépigényt:

68020-as processzor, 2MB chipram, 4MB fastram, merevlemez, 2.0-ás vagy újabb Kickstart.

A gyakorlatban 40-es procit és grafikus kártyát javaslok, legalább 20-25 mega rammal. Ha van VLabMotion kártyád - sőt, Dracod -, akkor a videofilmjeid feliratozásához is használhatod. Ez a verzió már saját Movieshop operátorral rendelkezik, magyarul a feliratokat ugyanolyan effektként kezelheted a Movieshopban, mint a sajátjait. A két program együttes használatához persze rekord mennyiségű ramra lesz szükséged - legalábbis az amigás világban szokatlan a 60-80 mega ramot fogyasztó alkalmazás...

A programról

A MD PRO leginkább a Scala Multimedia programhoz hasonlítható. A legfontosabb különbség közöttük, hogy míg a Scala minden effektet (wipe-ot) valós időben jelenít meg, addig a MD PRO néha hosszú percekig csak számol. Cserébe viszont elképesztő dolgokra képes, olyan látványos megoldásokra is, amiket eddig csak célgépek tudtak előállítani. Mivel képes 24 bites iff képek mentésére, jó kiegészítője lehet egy grafikus programcsomagnak.

A program hat darab floppyn érkezik - ha Európából, akkor szinte biztosan német nyelven. Nem baj, úgyis csak a kapcsolókat használjuk, nem igaz? Telepíteni nem nehéz. Ha nem használsz Clarissa-t vagy más, SSA formatumot alkalmazó szoftvert, most azt is telepítheted. Az SSA nem más, mint egy kifejezetten videósoknak szánt animációs formátum. Előnye, hogy akármekkora méretet képes zökkenőmentesen lejátszani (ez például a Brilliance és a többi program által használt anim5-re nem mondható el), hátránya, hogy csak a ProDAD programok használják. Természetesen még ez a cég sem tett csodát, egyszerűen csak kihasználják a video azon tulajdonságát, hogy egyszerre mindig csak egy félképet látunk a tévén - tehát az animáció felét teljesen feleslegesen jelenítjük meg, hiszen úgysem látszik a képernyőn. Másik hátránya a nem éppen kis méret - bár ez a mai merevlemezek mérete mellett nem probléma. Ha neadjisten nem telepíted most sem az SSA rendszert (pár library meg egy lejátszóprogram plusz beállítások), akkor is tudsz majd dolgozni a MD PRO-val, csak az SSA animációkat nem játszhatod le. Erre minden indulásnál figyelmeztet is a program. Mivel a mai lecke csak állókép készítését tartalmazza, ez nem lesz nagy tragédia.

Az első lépések

Indítsd el a programot. Két ablakot látsz, ma csak a felsővel foglalkozunk (Neues projekt). Először is válaszd ki a Projekt/Einstellungen menüpontot. Ha nincs grafikus kártyád, akkor javaslom a 256 színű képernyőmódok valamelyikét. Ha bírja a szemed, természetesen a 640x512-est, esetleg egy sima hires-t. A többi menüpontot hagyd a helyén.

Az ablak tetején egy rakás kapcsolót találsz. Az elsőre (nagy T betű) kattintva belépünk a szöveges módba. Az ablak nagyobbik, alsó részében egy téglalapot látsz - ez jelképezi a képernyőt. Tőle jobbra és lefelé további képernyők látszanak részben - ezekkel egyelőre nem foglalkozunk. Kattints valahová a képernyőbe és írj be valami szépet - pl. AmigaVilág, Főszerk.Úr, előfizetés stb. Egyelőre elég lesz egy szó is.

A szöveges mód egy egyszerű szövegszerkesztőként működik - enterre sort ugrasz, beletörölhetsz a szövegbe stb. Az 5-6-7. kapcsolókkal a szöveget rendezheted balra, középre vagy jobbra. Itt azonban - ellentétben pl. a Scalaval vagy a szövegszerkesztőkkel - nem a képernyőhöz viszonyítva rendezhetsz, hanem a szöveg soraihoz képest. Természetesen csak akkor van értelme, ha legalább két sornyi szöveget legépeltél. A soroknak nem lehet egyenként más és más elrendezése, az egész szövegobjektum elrendezése azonos kell legyen.

Persze valószínű, hogy sem a betűtípus, sem a betűk mérete nem megfelelő. Jelöld ki az egész szöveget (szöveg szélére katt, majd egérgomb lenyomva tart és szöveg felett áthúz). Az első négy kapcsoló alatt az épp használatos betűtípus neve látszik. A program a szabványos amiga vektorfontokat használja - kattints rá a font neve melletti lefelé mutató nyílra, és az előugró listából válassz egy neked megfelelő betűtípust.

A típus neve alatt van a betűk méretét megadó két kapcsoló. a TX a betűk szélességét, a TY a magasságát adja meg. Hacsak nincs valami különleges elképzelésed, érdemes mindkettőnél azonos értéket beállítani, különben torz lesz a felirat. A jobbra lévő KX és KY a betűk illetve a sorok közti távolságot szabályozza (a KY értelemszerűen csak több sor esetén használható).

Az SK kapcsoló a Skalierung, magyarul Zoom értékét szabályozza. Képernyőmódtól függően több-kevesebb fér el a monitorodon a majdani képből, itt nagyíthatsz rá vagy kicsinyítheted le. A nagyítás alatt néhány segédrács-típust kérhetsz (Textgröße - Video a videofeliratozáshoz, ez kell leggyakrabban; Hülle für VHS cassette - videokazi borító videotékáknak; Beschriftung für VHS cassetten - videokazetták matricáira történő nyomtatáshoz; Druck-hilfraster - 10mm-es rács pontos nyomtatáshoz).

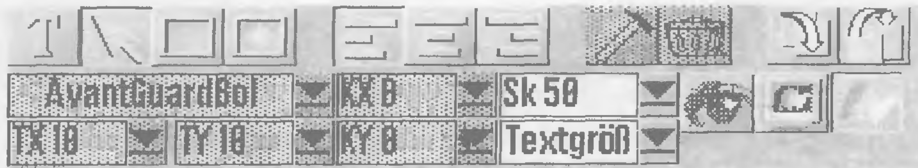
Kattints most a második, nyíl alakú kapcsolóra. A begépelt szöveg körül megjelent egy keret - most léptünk át az objektum módba. Most kattints a kalapács ikonra. Előjön a Text-Gestaltung feliratú ablak. Itt csinosíthatod a szöveget - nem is akárhogyan!

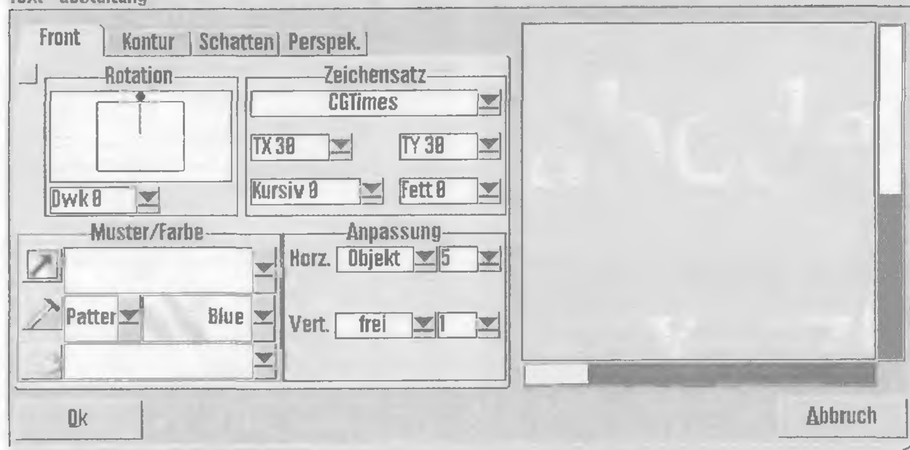
A betűtípus formázása

Először a Front, vagyis a betűk testének megjelenését állítjuk be. Kezdjük azzal, amit már ismerünk - jobbra a Zeichensatz alatt megadhatod, melyik betűtípust kívánod alkalmazni, a TX és TY-ról már beszéltem. A Kursiv a betűk dőlését határozza meg, a Fett a kövérségét. Igen jó a hízlaló algoritmus, gyakran szebb eredményt érsz el vele, mint a betű .bold testvérének alkalmazásával.

Balra fenn a Rotation a betűket forgatja el (tehát nem azonos a dőlést szabályozó Kursiv-val!) A téglalapot rángatva tetszőleges szöggel fordíthatsz a betűkön, vagy az alatta lévő DWK (Drehwinkel, forgásszög) mezőben adhatsz meg egzakt értékeket.

A Muster/Farbe alatti mező jobb oldalán lévő nyílra kattintva előjön egy ablak, benne egy csomó színmintával. Lassabb és főleg AGAs gépeken ez eltarthat pár másodpercig, addig ne engedd el az egeret! Válassz ki egy tetszőleges színátmenetet (az ablak tartalma gördíthető). Jobbra több-kevesebb idő múlva megjelenik a betűkben a most kiválasztott minta.



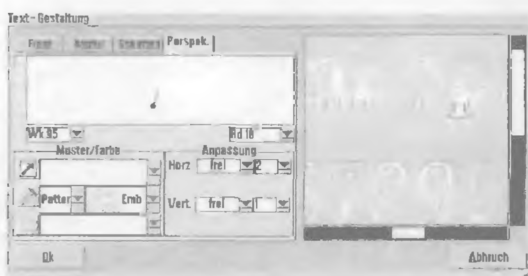


Ha nem találsz olyat, ami megfelel kényes ízlésednek, hívd elő a Farbverlauf-gestaltung (színátmenet-varázsló, hehe) ablakot. Ehhez most a Muster/Farbe felirat alatt balra lévő, fél kettő irányba mutató nyílra kell kattintanod.

Az új ablakban felül a Verlauf über 2 vagy 3 farben felirat mutatja, hogy a színátmenet kettő vagy három szín között megy végbe. A téglalapot a már ismert módon forgathatod, alatta a WK pontos szögek megadását teszi lehetővé. Jobbra a start farbe adja meg a kiinduló színt, a zwischen farbe a három színű átmenet esetén a középső színt (két szín esetén nem választható ki), az end-farbe pedig a célszínt adja meg. Mindhárom szín mellett van egy százalékban kifejezett érték. Ez a színek indulási helyét adja meg. Ha például a Start farbe mellett 50% áll, ez azt jelenti, hogy a színátmenet első fele az induló szín lesz. Ha az End farbe 75%-on áll, akkor a két szín közötti átmenet az 50-75%-os szakaszon megy végbe, majd az utolsó 25% az End farbe színét veszi fel.

Még egy példa a női olvasók kedvéért:

3 szín, piros (33%), fehér (50%), zöld(66%). Itt 0-33%-ig piros a szín. 33-50%-ig a piros



átmegy fehérbe. 50-66%-ig a fehérből zöld lesz és ez kitart egészen a végéig.

A legtöbb betű közepe valahol a 33% körül található, ezért nem érdemes az elsőre logikusnak tűnő 0-50-100%-os beállítást alkalmazni (hacsak nem forgatod el a színátmenetet).

Ha még a rengeteg előre definiált színből sem tudsz választani, akkor kattints a kis festőpalettára a szín nevétől balra. Erre előjön a Farbauswahl nevű ablak, benne soksok színnel, csúszkákkal, meg mindennel. Mivel elsősorban videósok használják a programot, a készítők megmaradtak a jó öreg RGB színválasztónál. Ha tetszik az újonnan kikevert szín, a kerék alatt adhatsz neki új nevet is - később elég lesz ezt kikeresni. Egyébként a már meglévő neveket is átírhatod, ha ragaszkodsz a magyar felülethez.

Persze nemcsak színt adhatsz meg a betűk testének, hanem rajzot, mintázatot (sőt, animációt!) is. A Muster/Farbe alatt most a Pattern szócskát látod. Kattints a tőle JOBBRA lévő nyílra. Ahogy várható volt, most egy rakás mintázat (pattern vagy textúra, ahogy tetszik) jön elő. Később majd elmondom, hogyan bővítheted ezt az amúgy is tekintélyes méretű listát. Mikor egy ilyen mintát választasz ki, a jobbra lévő Anpassung kapcsolók is életre kelnek. Egy minta ugyebár egy adott méretű rajz; az anpassung azt határozza meg, hogy egy betűn belül hányszor ismétlődjön meg. Ha a Kacheln értékét például 5-re állítod, akkor a mintát adó rajzocska pont ötször ismétlődik meg egy betűn belül. Mindezt vízszintesen és függőlegesen is beállíthatod, méghozzá külön-külön. Ha a Zeichen-t állítod be, akkor egy betűn belül ismétlődik ennyiszer, ha az Objekt-et, akkor pedig a felirat egészéhez képest ismétlődik az adott számszor.

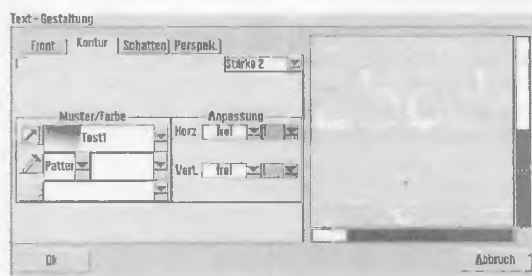
A Pattern szócska mellett jobbra lévő nyílra kattintva választhatod ki, hogy a mintázatot honnét vegye a program. A Grafik kiválasztásával például a program megfelelő könyvtárába másolt (erről később) rajzok közül válogathatsz. Próbáld csak ki pl. a Feuer vagy a Wolken rajzokat! A Mustert kiválasztva ismétlődő mintákat kérhetsz (ezekből csak egy van sima telepítés után, de CD mellékleteken milliószám tenyésznek végteleníthető textúrák). A Material inkább csak logikai csoportot képez, semmiben sem tér el pl. az előző csoporttól. A Symbole pedig a hagyományos értelemben vett Clipart képeket tartalmazza.

Az Alpha már érdekesebb. Az Alpha nem a betű színét vagy mintázatát adja meg, hanem azt a mintát, ami a betű háttérbe való beolvadását/előtűnését definiálja. Ilyenkor az alpha képen lévő sötét-világos területek határozzák meg, hogy a betűk mely része látszik át és mi látszik belőlük. Az Animation szóval kezdődő típusoknál animációkat adhatsz meg - nemcsak mintának, de alfa csatornaként, azaz maszkként is! Ha nem csak egy logot, hanem egy mozgó, ki-be úszkáló feliratot készítesz, akkor a betűkben akár tűz is lángolhat (Animation-Texture), illetve folyamatosan változhat az áttetszőségük (Animation-Aplha). A mellékelt animációkkal kiprbálhatod, milyen csodákra képes a program (pl. a mozgó felirat betűiben tűzijáték vagy vonuló felhők, esetleg olyan felirat, amelyik állandóan vibrál, elő-előtűnik az alfa-animációnak megfelelően). Itt említem meg, hogy nagyszerűen alkalmazhatóak az ImageFX animációi, ráadásul most elég egy pl. 100x100-as méretű minifilmecske is...

Ezek alatt találod az egyszínű betűkhöz a beállítót. Az előregyártott színek között említést érdemel a Trans. megjelölés. Ez azt jelnti, hogy az adott szín csak félig takarja le a hátteret (most még egyszínű a hátterünk, de később lesz alatta más is).

Ezzel kivégeztük a betűk testét. Egy szövegnek azonban nemcsak színe, hanem körvonala is van. Lapozz át a Kontur ablakba. Fent a Starke adja meg a körvonal vastagságát. Amíg ott 0 áll, nem tehetünk semmit.

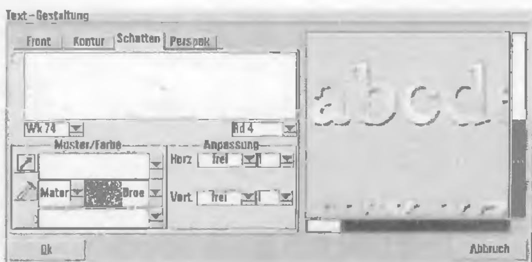
Ha egy 0-nál nagyobb értéket adsz meg, máris definiálhatod a körvonal tulajdonságait. A körvonal is lehet ugyanúgy egyszínű, félig-meddig áttetsző, mintás, animált (!) meg amit csak el tudsz képzelni (és amit csak elmondtam a Front ismertetésénél).



A Schatten a betűk által vetett árnyékot definiálja. A körben lévő pontot ide-oda húzogatva adod meg az árnyék távolságát és irányát, hacsak nem akarsz egzakt értékekkel dolgozni (Rd - az árnyék távolsága, Wk - az árnyék iránya fokokban). Az árnyékot alapból félig árnyékot vetőnek állítja be a program, szerintem érdemes azon hagyni.

A Perspektive a 3D-s betűkhöz jó. Ne használd az árnyékkal együtt, mert az már-már pécésen giccses lenne. A jobb oldali ablak tartalmát egyébként az egérmutatóval ide-oda hurcolhatod, ha épp más betűk kinézetére vagy kiváncsi.

Térjünk vissza a főablakhoz. A kalapács melletti kukára kattintva az épp kiválasztott tárgyat (objektum) törölheted, persze csak ha



nem vagy szöveges módban. A jobb szélső két kapcsoló a kiválasztott tárgyat hozza előre illetve küldi hátra (több, egymást takaró felirat, tárgy esetén van értelme).

Nem beszéltem még a nyíl melletti téglalapokról. A sima téglalapot kiválasztva a képre rajzolhatsz egy négyszöget. Ezzel a négyszöggel aztán ugyanúgy bánhatsz, mint a betűkkel, vagyis adhatsz neki színt, körvonalat, 3D-s kinézetet, sőt! Erről a sőtről szólnék néhány szót:

A Front megadásánál legfelül egy új kapcsoló jelenik meg. Itt a következőket állíthatod be:

Farbe - Null verwenden

A téglalapot kitöltő grafika eredetiben jelenik meg, ami mögötte van, azt eltakarja.

Farbe - Null Stanzen

A grafika megjelenik, de azokon a részeken, ahol a grafika a palettájának 0. színét használja, ott átlátszó lesz, vagyis a háttér látszik. A 0. szín számítógépes rajzoknál általában a hátteret kitöltő szín, fotóknál nincs sok értelme. Leginkább clipart-szerű, vagyis rajzolt, 4-16 színű illusztrációknál hasznos.

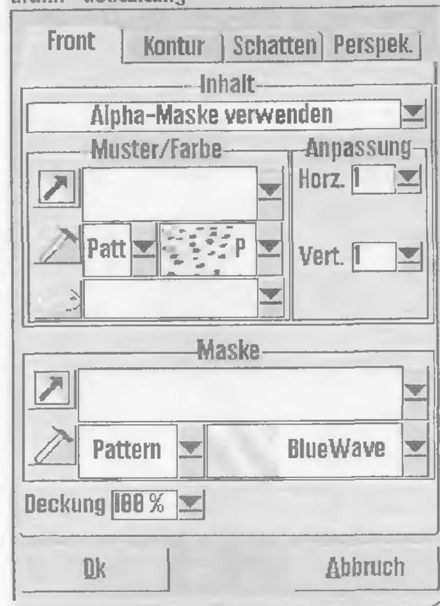
Stanzmaske verwenden

A grafika hol látszik, hol nem. Ott látszik, ahol a külön, alfa csatornaként betöltött grafika megengedi azt, és ott átlátszó, ahol ez az alfacsatornát adó grafika áttetszőséget definiál. Ezt az alfacsatornát pedig a Maske alatti Pattern-nél definiálhatod.

Szinte kizárt, hogy ezt elsőre megértette valaki, de próbálom megmagyarázni: Képzeld el, hogy egy ajtót bámulsz, amin van egy nyílás - mondjuk a kulcslyuk. Ezen keresztül látod az ajtón túl lévő szobát. Esetünkben az ajtót a betöltött grafika jelenti, a szobát az alatta/mögötte lévő háttér - ami lehet egyszínű, de lehet egy kép is -, a kulcslyuk formáját és méretét pedig a Maske alatt betöltött grafika adja meg. Méghozzá úgy, hogy ahol a grafika világos, ott átlátszik az „ajtó", ahol sötét, ott nem.

Hogy még jobban belezavarjalak: ez a grafika nem csak kulcslyukként, hanem többé-kevésbé átlátszó üvegként is működhet, hiszen egy félig sötét rész félig látszani engedi a hátteret... - de ez csak az Aplha-maske verwenden pont esetén!





Alpha+Farbe null stanzen

A betöltött alfa csatorna adja meg az áttetszőség mértékét, de a nullás szín NEM lesz átlátszó.

Vegyünk egy gyors példát a fentiek gyakorlati alkalmazására:

Először is hozz létre egy ilyen grafikus téglalapot, amely kitölti az egész képernyőt. A Front panelnél állíts be egy kb. 640x512-es képet mintázatnak. Ezután készítsd el a feliratot tetszés szerint. Ezután jöhet a kimentés. Mivel mi most csak egy szem képet szeretnénk, válaszd ki a Projekt/Export pontban az IFF exportot (256 színű kép lesz az eredmény), vagy az RGB-t (24 bites, azaz 16 millió színű végeredmény). Az előugró ablakban be kell állítani a kimentett kép méretét (felbontását). A berechnungnál a következő lehetőségeid adódnak:

Ohne alphachannel

Senkit sem érdekel a kép alfacsatornája (...mert nem akarod a kép fényességi értékeit más maszkolásnál felhasználni).

Alpha+hintergrundfarbe

Hozzácsapja az alfacsatornát is (a programok vagy kezelik, vagy figyelmen kívül hagyják. Ilyenkor azonban a kép 32 biten kerül kimentésre, ami jól hangzik ugyan, de legtöbbször felesleges (az alfát később bármikor kiszámoltathatod egy rajzprogrammal).

Extra alfa-datei

Külön állományba menti az alfacsatornát tartalmazó képet.

A zeit modus minket egyelőre nem érint, hiszen nem animációt mentünk el, csak egy képet. Az objekte külön megadja, hogy az összes (Alle), a most kiválasztott (aktuell) vagy egy adott csoport (számuk megadásával tól-ig) kerüljön rá a grafikára. Ha csak egy logot akarsz kimenteni egyszínű háttéren, akkor válaszd az Aktuelle-t, amúgy érdemes az összeset.

Most kattints az RGB (IFF) export kapcsolóra, add meg a file nevét és kész...

Mára legyen elég ennyi, a következő részben már animálni is fogunk!

Horváth Péter

Blizzard 1260 turbokártya GYIK

K: Mennyi ramot tud kezelni a B1260?

V: Maga a B1260 max. 64 megát hajlandó észrevenni, a SCSI kit-re meg fölfér 128.

K: Mé' nem megy SCSIval a 66MHz-re tuningolt kártya?

A: SCSIval működik 66MHz-en.

Ilyenkor erősebb hűtés nem árt, mert a SCSI pont a proci lábainál fexik el, és nem tud felfelé távozni a meleg levegő. Alapesetben a proci+a venti ugye lefelé néz az asztal felé, felfelé a bill. irányába pedig a lábai és afelett meg a SCSI virít - ilyenkor a SCSI-t erősen melegíti, és ebből következik, hogy saját magát is. Jó, ha házba van építve a masina, mert akkor egy bonus ventivel meg lehet forgatni a levegőt, és ha előre állítva szereljük be az alaplapot, akkor nem feltétlenül merőleges a kártyák síkja a meleg levegő mozgási irányára.

K: Még mindig suxxol b@zme`

V: Igen... Hozzá kell tenni azt is, hogy ha a SCSI kitre 60ns-es ramot tesz az ember, akkor a bonus hűtést nem muszáj beiktatni+házba sem kell építeni. Hűteni azért akkor sem árt mondjuk egy júliusi napon, de gyorsabb ramokkal teljesen stabil lesz a működés. Azaz: lassú ram IC-kkel problémák lehetnek (talán a 70ns-es ram nem bírja a frissítés iramát).

Abban lehet valami, hogy a nagyobb méretű ramokkal nem bírja a kiképzést, de láttam már 16+64 megát is működni @66MHz-en.

K: Mé' nem megy a SCSI nélküli gépemen a tuning fagyás nélkül?

V: A megoldás nagyon egyszerű: Kicsit jobban meg kell emelni a gépet, mert nem kap elég levegőt a ventillátor.

Kissé rosszul fog kinézni a floating-Amiga... -> egy ok arra, hogy beépítsd 1 pc-s házba.

Regards!

aDr a másfélnótás (ezt mondanod sem kellett volna - a törd)

Angband

A roguelike játékok (az evolúció sorrendjében Rogue, Moria majd Angband) már vagy 15 éve foglalják Unix munkaállomások (ma már inkább Amiga és egyéb számítógépek) processzoridejét.

Valószínűleg a legelső, ezen kategóriába sorolható játék a `80-as évek legelején „elterjedt" Rogue, amelyről mindössze annyit tudok, hogy ez a játék volt a legelső (VAX VMS-en futó) Moria ihletője. Utóbbi készítője, Robert Koeneke azért írta, mert nem volt egyetlen játék sem VAX VMS-re. Ez a játék „kinézetre" nagyon hasonlított a Rogue-ra, csak éppen BASIC-ben íródott (VMS-re nem volt C fordító).

1983 táján a Moria átíródott Pascalban, és kezdett igencsak hasonlítani a mai grafika nélküli változatokhoz. A készítője folyamatosan fejlesztette: amikor egy játékos megnyerte a játékot, azonnal „kijavította" a „hibát", ezáltal nehezebbé tette azt. Robert Koeneke egy barátjának 'Iggy' nevű karaktere be is került a játékba, mert egy ilyen „javítás" után túl gyorsan nyerte meg a játékot...

Ez a játék 1985-ig csak az Oklahoma Egyetemen létezett, ekkor kezdte a készítő elküldözgetni más egyetemeknek. A VMS Moria utolsó „hivatalos" változata 4.7 volt, Robert Koeneke még elkészítette az 5.0-ás változatot, amelyet James E. Wilson írt át fokozatosan C-be, tudomásom szerint ez az alsó Moria, amelynek van Amigás változata.

1990-ben Alex Cutler és Andy Astrand a UNIX Moria 5.2.1 változata alapján készítette el az Angband 1.0 változatát a Warwicki Egyetemen, ez jelenleg a 2.8.3 verziónál tart, karbantartója ezidőtájt Ben Harrison. Amigás rajongóknak Lars Haugseth és Mark Howson nevét illik ismernünk, nekik köszönhetőek a mai grafikát és hangot is kezelő változatok.

(Erről bővebben az Angband verziók help/version.txt fájljában olvashattok.)

Amigán én még csak „grafikás" (azért grafikusnak nem mondanám...) változatokkal találkoztam, de ezek az ASCII módot is tudják, amely a terminálos (UNIX) változat öröksége. 1980-ban még nem volt grafikus terminál, így a különböző objektumokat különböző karakterekkel szimbolizálták. Pl. '#' a fal, '@' a karakter jele stb.

Eme rövid történelmi áttekintés után megkísérlem leírni, mi is pontosabban ez a roguelike dolog. Képzelj el egy egyszerű, BASICben íródott játékot, pl. '#' legyen a fal, '@' a játékos és pl. '*' kincs, amelyeket össze kell gyűjteni. Ezeket a pályákat a játék véletlenszerűen generálja, így emberkénk mindig ismeretlen terepen mozog. Legyen egy adott távolságig világító fényforrása, és jelölje pl. '.' a megvilágított talajt. Helyezzünk el a dungeonban ajtókat, és ami érdekesebb: rejtekajtókat és csapdákat is, valamint adjunk a játékosnak egy 'észlelés' tulajdonságot, amellyel ezekre rálelhet. Csapdába esve a játékos megzavarodhat vagy életpontot veszíthet.

Ezután pakoljunk a területre pár szörnyet is, a harcosabb kedvű járékosok kedvéért, különböző mennyiségű életponttal, és különböző erővel. Legyenek intelligensebb és butább szörnyek is, és mindnek legyen egy pontértéke, ez a szörny elpusztításáért kapható tapasztalati pont. Mivel nagyon erős szörnyeket is szeretnénk leküzdeni, osszuk a dungeont különböző nehézségi fokozatú szintekre: lépcsőket helyezünk el, melyeken a bátor játékos lejjebb merészkedhet. A játékosnak adjunk fegyvert és páncélokat, és szórjunk is el ilyeneket a dungeonban - minél lejjebb ereszkedik a játékos, annál jobb tárgyakat található.

Lassan ideje, hogy a mágiát is megteremtsük: a játékos különböző üvegcsék tartalmával javíthatja karaktere képességét, vagy egyszer használatos mágikus tekercseket olvashat fel. Csináljunk a karakterre káros varázstárgyakat is, mint mérget vagy robbanóanyagot tartalmazó üvegcséket, vagy a játékos körül csapdákat létrehozó, esetleg halálos szörnyeket megidéző tekercseket is. Mivel azonban még a legbutább játékos sem használná ezeket, ne mondjuk meg egyből, mi van az üvegcsében, vagy mit csinál a tekercs, inkább az üvegcsében lévő folyadék színét vagy a tekercsen lévő véletlenszerű szöveget adjuk meg, melyek minden új játéknál mások legyenek. Ezután még készítsünk többször használható mágikus tárgyakat: bizonyos számú töltettel rendelkező varázsbotokat és varázsálcákat, valamint egy töltetű, de idővel automatikusan feltöltődő varázsvesszőket.

Ideje, hogy konkret tulajdonságokkal ruházzuk fel a karaktert, mint erő, intelligencia és egészség, némi szerepjátékos ízt kölcsönözve neki. Legyenek fajok és kasztok, és a játékos dönthesse el, melyiket választja karakterének. Az egyszerűség kedvéért határozzunk meg tapasztalati szinteket is, mely az elpusztított szörnyekért járó tapasztalati pontoktól függjön. Az alaptulajdonságoktól valamint a tapasztalati szinttől függjenek a játékos képességei, mint a közelharc, keresés vagy mágikus tárgyak használata. Készítsünk újabb, rendkívüli erejű mágikus felszerelést: fegyver és páncél műremekeket (artifactokat), melyek a játékos alaptulajdonságait és képességeit is javíthatják.

Teremtsünk mágiahasználó karaktereket is: készítsünk mágikus birodalmakat, melyek közül a karakter kiválaszthatja a neki tetszőeket, és minden birodalomhoz tartozzon néhány varázskönyv, meghatározott varázslatokkal. Határozzunk meg különböző elemeket, amelyeket egy varázslat megidézhet: tűz, fagy, villám és sav, az erősebb szörnyeket vértezzük fel bizonyos támadásfajták ellen, és adjuk meg ezt a lehetőséget a karakternek is. Így már elhelyezhetünk a dungeonban sárkányokat is, legyen vörös a tűz-, fehér a fagy-, kék a villám és fekete a sav-sárkány, és legyen mind a hozzátartozó elemet lehelni képes, és persze védett az ilyen támadásoktól. Ugyanígy készítsünk elementális fegyvereket, mint az égetés vagy a fagyasztas kardjai, és akár több elem pusztító erejével megáldott artifactokat...

Csoportosítsuk a szörnyeket alapvető jellemük alapján, pl. „gonosz", „élőholt", „természetes lény" vagy „sárkány", „troll" stb, és legyenek kifejezetten ilyen ilyen csoport ellen hatásos fegyverek, vagy akár több csoport ellen is jól használható artifactok, pl. a szent bosszúálló



legyen mind a gonosz, mind az élőholtak számára „halálos"... Ugyanakkor adjunk a harcos karakterek kezébe lőfegyvereket, parittyát, íjat vagy számszeríjat, és ezek lövedékeit is specializáljuk bizonyos fenti csoportok ellen, és legyenek elementális lövedékek is.

Isten látta hogy ez jó - hát megszületett...

(Bár tartok tőle, hogy nem a rendszergazdák istene volt...)

A fenti, jól álcázott „feature list" korántsem teljes (hiszen nem említi a sebességet, a karakter táplálkozását, a „grafikát" és az „egyén" szörnyeket, a szörnymemóriát stb.), de valószínűleg elég érthető képet alkot. Teljes listát sehol sem találni, hiszen senki sem készít



ilyet, az úgyis csak a felfedezés (és időnként a forráskódban turkálás) örömét venné el a játékostól.

Az itt leírt lista a ZAngband-ot tükrözi, amely az Angband egy (kicsit talán nehezebb) változata, melyet a sok rajongó miatt csak „A változat"-nak neveznek, és ez az én kedvencem is. A teljesség kedvéért meg kell, hogy említsek még két „konkurrens", Amigán is játható roguelike (rogue-szerű) játékot:

Egyikük az ADOM, melynek csak karakteres változata van (szóval akkut PSX-rajongóknak nem ajánlom), viszont ez egy teljes kalandjáték NJK-kal, ahol a 'szörnyek'-kel gyakran beszélni is szükséges a továbbjutás érdekében. (Ellentétben az Angbandokkal, ahol a kommunikáció ugyebár kimerül az ütésváltás különböző módozataiban.)

A másik a NetHack, ez AGA-n szebb, mint az Angband-ok, de nekem a játék szellemisége nem szimpatikus, de ha szerinted a korongvilág-regények a legjobb fantasy jelegű betű-gyűjtemények, ajánlom figyelmedbe. (Azért „szebb" ez a változat, mert kisebb a belátható területet, és ugye 16x16 pixeles elemekkel jobb eredmény érhető el, mint 8x8-asokkal). **(Azt ugyan nem tudom, hogy a korongvilág-könyvek a legjobbak-e, de az biztos, hogy Terry Pratchett az egyik legjobb fantasy-paródia író, akit valaha ismertem - márpedig ő követte el a Discworld könyveket, nem igaz? - a törd.)**

Az Amigás angband változatok (legalábbis amelyeket Mark Howson tart karban) minkét elterjedt grafika készletet tudják használni, van egy 16 színű 8x8-as és egy 256 színű 16x16 pixeles változat - ez utóbbi egyszerűen gyönyörű, csak éppen kb. 1280x1024-es felbontás ajánlot hozzá, míg a 8x8-asnak megteszi a 640x200 is. Elméletileg bárki rajzolhat magának saját grafika-készletet, a gond csak az, hogy a játékban szereplő több mint ezer objektum megrajzolása elég időigényes feladat... Szerencsére a meglévő két grafika-készlet elég jó, és a 16x16-os változat használható 8x8 módban is (átméretezve).

Az ASCII változat 80x24 karakteres ablakban tud futni.

Az Amiga változat hangeffektek gyanánt .8svx fájlokat használ, a jelenlegi Aminet-es ZAngband a grafikát .raw fájl(ok)ból szedi (de már van béta datatype-os változat).

Ez a fájl jelenleg a

game/role/zangband.lha

helyen található kedvenc Aminet archívumunk gyökeréhez képest.

Ha grafikus kártyád is van, ajánlom figyelmedbe a 16x16-os grafikákat, amelyet a ZAngband honlapján, azaz a

http://thangorodrim.angband.org

címen találhatsz meg. (Ezt nem rakták bele az alap archívumba, hiszen az már enélkül is több, mint 1M.) Mindenképpen az amigás verziót keresd, hiszen a 2.2.8 még nem tud .gif-et vagy .bmp-t, csak .raw-ot olvasni.

Van egy régebbi PPC változat is, szintén az Aminet-en. (Először elmosolyodtam ezen, de rájöttem hogy mégis van létjogosultsága, hiszen a 030-os kártyámon, amikor sok (40-50) monsterrel küzök egyszerre, nagyon lelassul a játék, ráadásul nem is a legmagasabb AI szinten játszom).

A játék telepítése igen egyszerű annak ellenére, hogy Unixról származik: kicsomagolás után egyből működik minden. Persze az alapbeállítás 640x200-as képernyőt nyit, így ezt érdemes lesz a későbbiekben átállítani. Első indításkor 16 vagy 32 színű képen indul a játék attól függően, hogy talál-e AGA-t, és a 8x8-as grafikakészletet használja. A játék támogatja a CyberGraphXet, de mivel „átlagos" user vagyok, nincsenek ezzel kapcsolatos tapasztalataim. **(Nekem igen: hol megy, de inkább hol nem - a törd.)**

A játékba beépítették az audio támogatást is: a különböző eseményekhez hangeffektek rendelhetők, ezeket az xtra/sound könyvtárban lehet megtenni. (A játék konfigurációs fájljai egyébként kivétel nélkül mind ASCII filék. Ezek alapján általában az Angband a data könyvtárba készít magának egy azonos nevű, de .raw kiterjesztésű filét a gyorsabb indulás érdekében - ezeket le kell törölni, ha módosítod a megfelelő .txt fájlt, különben az Angband nem veszi észre a változást.) A játékhoz kapunk egy használható sound.cfg-t és hangeffekteket is, de ezt is érdemes feltuningolni saját hangeffektjeinkkel. **(Aha, már egy hete üldözöm a szomszéd macskáját egy konyhakéssel meg a mikrofonnal, de még nem sikerült rögzítenem egyetlen démoni üvöltést sem - a törd.)**

Szóval tegyük fel, hogy sikeresen elindítottad a játékot. Ekkor először betöltődnek az amiga specifikus dolgok, majd megjelenik a címképernyő. A gyönyörűen megrajzolt (khm) ZAngband logo alatt látható a legfontosabb fejlesztők neve, és alul láthatóak az éppen betöltődő adatfájlok. Amikor ez kész van, gombnyomásra a karaktergeneráláshoz kerülünk.

Ezen ismertetőben igyekeztem a program eredeti, angol nyelvű üzeneteit, szövegeit stb. a magyar megfelelő mellé csúcsos zárójelek között tenni, pl. A Tökéletes Dungeon-Tísztító <The Ultimate Dungeon Cleaner>

Most fogjuk létrehozni karakterünket, akit a későbbiekben - ha tetszik a játék - elég hosszú időn át irányítani fogunk. Először karakterünk nemét kell kiválasztani (lehet választani férfi és nő között), ZAngbandban van némi különbség - én személy szerint mindig hímnemű karaktert <male> választok. A következő két kérdés, hogy milyen fajú és foglalkozású karakterrel küzdjünk: vagy 30 féle karaktert, és több mint 10 kasztot választhatunk. Nekem a következő kombinációk váltak be:

Barbár Harcművész

<Barbarian/Monk>

Amberite Káosz-Harcos

<Amberite/Chaos Warrior>

Lidérc Mágus

<Spectre/Mage>

High-Elf Erdőjáró

<High-Elf/Ranger>

Persze vannak egyéb igen jó kombinációk is, csak nekem ezek tetszettek legjobban, kezdőknek leginkább a barbárt ajánlom. Ezután, ha mágikus képességeink is vannak, általában választhatunk,



hogy mely mágikus „birodalm(ak)at" <Realm> választjuk. Fajtól függően egyet vagy kettőt választhatunk a lehetséges hét közül. Ez alól kivétel a Harcos, amely egyáltalán nem tud varázsolni (így nem is választ realm-et), valamint a Papok, Paladinok és Monkok: ők nem választhatnak mind a hét kaszt közül. Mivel a játék szempontjából ezek a birodalmak elég fontosak, röviden leírom őket. Minden birodalomnak 4 varázskönyve van, ebből az első 2 megvásárolható a városban, és minden könyvben 8 varázslatot találsz. (Egy adott varázslat előfordulhat több könyvben is.)

Védekező jellegű realm-ek:

Life

Élettel kapcsolatos varázslatok, ez a „jó" mágia. Nagyon jó gyógyító és vedekező varázslatokat tartalmaz. Van benne támadó varázslatok is, de ezek általában az élőholtak ellen a leghatásosabb.

Sorcery

Nagyon jó védekező és fejlesztő varázslatok vannak ebben a birodalomban. A legnagyobb erőssége az információszerző varázslatok (detektálás, tárgyak teljes azonosítása).

Támadó jellegű birodalmak:

Chaos

Főként támadó és egyéb káosz varázslatokat tartalmaz, ez a pusztítás mágiája. A legerősebb támadó varázslatokat itt találjuk.



Death

Ez a „gonosz" mágia, a nekromancia. Az élet pusztítása, a vámpirizáció és az élőholtak irányítása ezen mágia fő célja, de tartalmaz néhány igen pusztító támadó varázslatot is, igaz ezek némileg károsítólag hatnak magára a nekromantára is...

Egyéb:

Arcane

Amolyan „mindent bele" birodalom, hiszen szinte mindenféle varázslat megtalálható benne, ami más birodalmakban, csak általában magasabb szinten érhető el. Mivel karakterünk halandó, ez igen komoly hátrány, de van egy nagy előnye is: minden varázskönyv megvásárolható a városban, míg a többi birodalom esetében a 3.-4. könyvért igencsak meg kell küzdeni. (Én pl. még egyetlen 4-es könyvet nem láttam, igaz ugyan, hogy csak fél éve játszom a játékkal...)

Trump

A legjobb teleport és idéző varázslatok. Ez a mágia a „trump kapuk" manipulálásán alapul, valamint tartalmaz néhány véletlenen alapuló varázslatot is.

Nature

A természetre, környezetre építő mágia. Az első szinteken nehéz kihasználni, de igen jó érzékelő, azonosító varázslatokat tartalmaz, valamint vannak benne támadó és gyógyító varázslatok is.

Tulajdonképpen minden realm-et érdemes kipróbálni, hiszen egyetlen realm megfelelő használata elég lehet bármilyen ellenség legyőzéséhez. Kezdő Harcművésznek a Nature birodalmat ajánlom (esetleg, ha túl gyakran elhullik, válaszdd a Life-ot), kezdő mágus legyen pl. Chaos és Sorcery (bár ez elég idétlen kombináció).

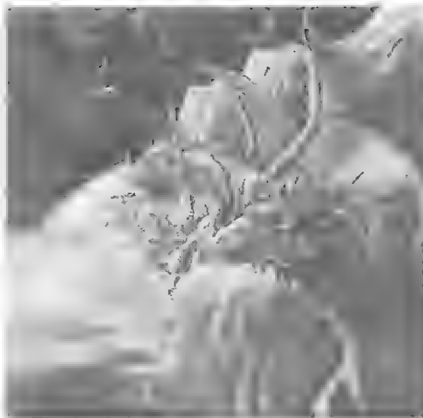
A varázskönyvek magunknál tartása nagyon fontos, hiszen amikor egy varázslatot használunk, azt mindig a varázskönyvből olvassuk fel kb. mint egy tekercsről, csak éppen a tekercsek egyszer használatosak.

A dungeon mélyebben fekvő szintjeire (kb. 15. szinttől, azaz 750 lábtól lefelé) lehetőleg több példányt is vigyünk egy könyvből - hiszen szinte mindig a legfontosabb könyvbe csapódik bele az az átkozott tűzlövedék... (Persze aki immunis a tűzre, annak fölösleges egy egész könyvtárat magával cipelnie.)

Ezután különböző beállításokról érdeklődik a játék: Preserve módot én ki szoktam kapcsolni, a Maximize módot be (ettől a játék eleje kicsit nehezebb lesz, de a vége sokkal könnyebb), és persze Auto-Roller-t is használok.

Ha választasz AutoRoller-t, a gép megkérdezi a minimum értékeket a tulajdonságokra, amit elfogadhatónak tartasz, majd addig dobálja a dobókocka digitális megfelelőjét, míg minden érték a minimum fölé kerül. Szóval ha egy kivárható idő alatt szeretnél generálni, a következőképpen járj el:

- A fontos tulajdonságokat (ebből legyen egy) állítsd max-2 értékre - a nagyon fontosakat (ebből lehet egy) max-1 értékre - a rettentő fontosakat (ilyen lehetőleg ne legyen) max-ra - a többi legyen maximumnál jóval alacsonyabb.



Hat tulajdonság jelentése (ismerős lehet AD&D-ből):

STR (Strength, erő)

Értelemszerűen a harcos karaktereknél a legfontosabb tulajdonság, de nem lényegtelen másoknál sem, hiszen ettől függ a cipelhető tárgyak maximális mennyisége és a viselhető páncél maximális tömege is.

INT (Intelligence)

Mage (mágus) és High Mage esetén a legfontosabb tulajdonság, de Chaos Warrior és Ranger esetén sem elhanyagolható (ettől függ náluk a Max SP érték). Ettől függ még a varázstárgyak használhatósága is: magas értéknél ritkábban hibázunk.

WIS (Wisdom, bölcsesség)

Priest (pap), Monk és Paladin (paplovag) esetén nagyon fontos (ettől függ az Max SP érték), másoknál általában lényegtelen. (Bár bizonyos mentődobások függhetnek tőle...)

DEX (Dexterity, ügyesség)

Harcos jellegű karaktereknél igen fontos, hiszen ettől is függ „pofon/kör" <Blows/Round> értékük, de más kasztnál sem elhanyagolható.

CON (Constitution, egészség)

Leginkább ettől függ maximális életerőnk értéke, így ez - szerintem - Angband-ban szinte minden kaszt esetében lényeges tulajdonság.

CHR (Charisma, karizma/szépség)

Ez a legkevésbé lényeges tulajdonság Angband-ban. Csak az üzletekben van szerepe, aholis „szebb" karakterek jobb árakat tudnak kialkudni.

A 18 fölötti értékeket általában 18/xx számmal jelzik. A 18/10 19-nek, 18/20 20-nak stb. felel meg (azaz 18-hoz hozzáadódik a perjel utáni érték tizede).

Ezután a program még megkérdezi a „további küldetések" maximális számát, ez maradhat alapon. Első játéknál nincs jelentősége, a másodiknál meg már illik beleolvasni a dokumentációba is.

A karaktergenerálás (AutoRoller) beállításaidtól függően órákig is eltarthat, de ha nem akar sikerülni, úgy 10-20000 próba után kezdd újra - nálam fél perc alatt végezni szokott, ha jól állítom be. PPC előnyben.

Ha sikerült végre jó értékeket kidobni megjelenik a „karakterlap", ezt a játék során bármikor megnézheted majd a shift+C billenytűkombinációval. Ezt továbbnyomva (ESC) még megkérdezi karakterünk nevét (harcművésznek Eel Ecurb...), és kezdődhet a játék. Ha mégsem tetszenek annyira a kidobott értékek, nyomj 'r'-t, így folytatódik az AutoRolleres dolog az előzőleg megadott minimumokkal. (Emiatt sem kell a beállításnál túl nagy értéket megadni, hiszen bármikor folytathatod a tulajdonságok kidobását, és mindig választhatsz az utolsó kettő közül.)

Ha elnyomtad a karakterlapot, megjelenik a játéktér, amely a főablak 80%-át a foglalja el. Ha nem élőhalottal indulunk, akkor nappal van, és épp a városfal kapujában állunk. Balra néhány épület, boltok bejárata látható. Jobbra az erdő, valamint egy lépcső, amely a dungeonba (tevékenységünk fő helyszínére) vezet. (Más változatnál szinte biztos, hogy más lesz a terep, az itt leírtak a ZAngband 2.2.6-2.2.8 verziókra érvényesek).

A képernyő tetején van az üzenetsor, itt (ha szerencsénk van), egy üzenet szól arról, hogy mennyi varázslatot tanulhatunk. A tanulást a 'G' <Gain Spells/Prayers> paranccsal (shift+G kombinációval) kezdeményezhetjük, miután kiválaszthatjuk, mely varázskönyvből mely varázslatot kívánjuk megtanulni. Ha (még) nem tudunk varázsolni ez persze nem jelenik meg, és 'G'-re csak emlékeztet a program, hogy nem tanulhatunk. (Ezután a parancsokat aposztrófok közé írom. A kis/nagybetű jelentése mindig más, tehát pl. a 'G', azaz shift+G és a 'g' parancs NEM ugyanaz.)

Bal oldalt van karakterünk adatlapja, ezen fölülről lefelé a következők vannak: karakter neve, kasztja (azaz foglalkozása), rangja (ez a tapasztalati szint és a kaszt függvénye), tapasztalati szintje, tapasztalati pontja, vagyona (aranyban mérve). Ezt követi a hat tulajdonság értéke.

A fő tulajdonságok alatt van néhány „származtatott" tulajdonság, ezeket kell majd nagyon figyelni, főleg ha szép pirossal rajzolódnak ki... (Juteszembe, a 2.2.8-os archívban találtam egy apró hibát: 32 színű módban a paletta össze van keveredve; ezt a menü Load Palette pontjával általában ki lehet javítani). Ezek a tulajdonságok a következők:

Cur AC: aktuális páncélozottságunk (minél magasabb, annál jobb, ez függ ügyességünktől és páncéljainktól is), pl. egy vasgólemé úgy 100 lehet.

Max HP: karakterünk maximális életpont értéke (ez szintünk és CON tulajdonságunk függvénye), pl. egy valamirevaló sárkánynak van ilyenből vagy 2000, de Te, kedves halandó játékos induláskor 20-nál többre ne nagyon számíts...

Cur HP: aktuális HP értéke, 0 és Max HP között mozog (pofonoktól csökken, pihenéstől és gyógyítástól nő).

Max SP: varázslatpontok maximális értéke (ez a szint és az INT/WIS tulajdonságunk függvénye: INT Ranger és Mage, míg WIS Priest, Paladin és Monk esetében).

Cur SP: aktuális SP értéke (csökkenhet varázslástól vagy SP rabló szörnyektől, nő pihenéstől és Restore Mana italtól).

Alul egy státuszsor van, amely feltünteti mérgezéseinket és egyéb egészségre ártalmas dolgainkat (pl. éhség, zavarodottság, vakság), sebesség-módosítónkat (amely induláskor 0, így nem íródik ki) tünteti fel, valamint itt látjuk azt is, hogy éppen hol tartózkodunk. Ez a dungeonon belül egy mélység (<Level 1> vagy <50 feet>), dungeonon kívül pedig a hely neve (pl. <Outpost>). Itt látunk még egy <Study> feliratot is, ha tanulhatunk varázslatot (pontosabban tanulhatnánk, mert nem mindig van meg ennek minden feltétele, ha pl. nincs varázskönyvünk).

A karakterünkre jópár kellemetlen élmény vár a dungeonban, ezek a következők lehetnek:

1) Fizikai sérülés:

1a) Ha éppen mellettünk áll egy monster, az egy csomó féle módon árthat nekünk, ezt a program az üzenet sorban folyamatosan kiírja (pl. <The Giant white mouse hits you.>). Ilyen ráadásul támadásoktól „meg is sebesülhetünk" - lásd 4-es pont.

1b) Lövöldözhetnek is ránk (pl. félszerzet parittyások <Halfling Slinger>, vagy erdőjárók <Ranger>), vagy dobálhatnak felénk mindenféle kemény tárgyakat (pl. a küklopsz <Cyclops> hobbija a sziklahajigálás).

1c) Különböző varázslatokkal (pl. kezdő varázslók: <The Novice mage casts a magic missile.>), sok esetben úgy is meg tudnak lövöldözni, hogy nem is látod a támadót, mert míg a te karakdered egy lámpással kénytelen kószálni a dungeonban, addig a monsterek a sokszor inkább a sötétben maradnak - maradnának. (Ilyen esetben a program az <It casts a magic missile.> üzenetet írná ki.)

2) Mentális támadások

Ezek egy része némileg hasonlít az 1c pontban leírtakhoz azzal a különbséggel, hogy kevésbé védhetőek. (Pl. egy tűzlövedék <Fire bolt> elől megvédhet egy, az útban álló monster, vagy még ha el is talál a lövedék, lehet a karakternek védettsége tűz ellen, harmadára csökkentve a sebzés értékét.)

2a) Sebzést okozó támadások

HP értékünk csökken tőle. (Ilyen támadás pl. a súlyos/halálos sebek okozása <Cause Serious/Mortal Wounds> - ld. szörnymemória; ez sebesülest is okoz).

2b) Varázslatpontokat csökkentő támadások

Ezektől az SP érték csökken.

2c) Sebesüléseket és zavart okozó támadások (ld 4-es pont)

3) Csapda

A csapdáktól legjobb esetben nem történik végzetes dolog (pl. egyszerű fedett gödrök <Covered pit> és teleportáló csapdák <Teleport trap> nem túl veszélyesek).

4) Sebek, mérgezések és társaik

(Ezek közös tulajdonsága, hogy egészség (CON) tulajdonságunktól függ, milyen gyorsan gyógyulunk ki belőlük.)

Az első pont kivételével védettséget szerezhetünk az összes itt felsorolt egészségtelen dolog ellen a megfelelő ego-item vagy artifact által, de bizonyos fajok is védettséget kapnak. Pl. egy barbár harcos rettenthetetlen, így a



barbárt nem lehet megijeszteni.

4a) Ha ellenfelünk vagy ellenfeleink túl gyorsan támadnak (pl. mert teljesen körbevettek), akkor „sebesülésünk" lesz, amely folyamatosan csökkenti a HP-nket addig, amíg a seb be nem gyógyul (ez idővel automatikusan megtörténik, feltéve, ha a HP nem megy le előtte 0 alá...). A sebesülések különbözőek lehetnek, ezek növekvő sorrendben:

horzsolás <Graze>

könnyű vágás <Light cut>

rossz vágás <Bad cut>

súlyos vágás <Severe cut>

veszélyes vágás <Nasty cut>

mély seb <Deep gash>

halálos sebesülés <Mortal wound>

A halálos sebesülés mindenképpen gyógyítandó, a legerősebb karaktert is elpusztítja, lévén több, mint 1000 HP-t is veszíthet a seb begyógyulása előtt.

4b) Meg is mérgeződhetünk csapdáktól vagy monsterektől (vagy éppen egy fiola méreg <Potion of Poison> vagy mérges gomba <Mushroom of Poison> elfogyasztásától...), ezt a <Poisoned> szöveg jelzi a státuszsorban. Ez is fokozatosan csökkenti a HP értékét. Használható ellene a méreg lassítása és a méreg semlegesítése - <Slow Poison> és <Neutralize Poison> ital. (Előbbi csak felére csökkenti hatását, utóbbi megszünteti azt.) Van <Cure Poison> gomba is, ez hatásában a semlegesítő potionnal egyenértékű.

4c) Karakterünk meg is zavarodhat időlegesen, melynek két állapota van. Ebbe az állapotba megintcsak csapdáktól, monsterektől és piától <Potion of Booze> kerülhet. Egyik fokozata, mikoris karakterünk spicces - ekkor nem mindig arra lép, amerre irányítunánk, és nem tud varázslatokat olvasni, valamint egyéb ügyességet igénylő dolgokat is nagyobb hibaszázalékkal végez. Másik fokozata, amikor totálkáros karakterünk, ekkor a dungeon összes tárgya és szörnye véletlenszerű alakot vesz fel, és nem lehet megállapítani, mi micsoda valójában. Mindkét esetben a <Confused> üzenet látható a státuszsorban. Gyógyítja a kijózanító gomba <Mushroom of Cure Confusion>.

4d) Ha közelünkben valamilyen „fényeffekt" (azaz fény vagy sötétség „villanás" történik), vagy vakságot okozó mentális támadás ér minket, időlegesen megvakul karakterünk, amire a státuszsorban megjelenő <Blind> szöveg utal. Ilyenkor nem tud olvasni karakterünk, és a többi látást igénylő művelet is - pl. támadás - is kisebb hatékonysággal működik. Ez ellen a megfelelő fiola vagy gomba - <Potion of Cure Blindness> vagy <Mushroom of Cure Blindness> segíthet, de idővel persze ez is automatikusan megszűnik.

4e) Büszke harcosunk sajnos nem rettenthetetlen, és néha a legpitiánerebb ellenségek ijesztenek rá úgy, hogy majd' bepisil szegény. Ugyanezt a hatást érhetjük el, ha iszunk egy paranoia-italt <Potion of Paranoia>. A státuszsorban ezt az <Afraid> szöveg jelöli, ilyenkor emberénk nem hajlandó megtámadni senkit. Hatása idővel elmúlik, de megszüntethető a bátorság italával <Potion of Boldness> is.

4f) El is kábulhat emberkénk. Talán ez a legveszélyesebb, hiszen a dolog mikéntjéből adódóan semmilyen módon nem képes gyógyítani magát. Egyik változata a paralízis, amelyre a státuszsorban megjelenő <Paralyzed!> szöveg utal - ez lehet mentális támadás, csapda vagy altató - <Potion of Sleep> elfogyasztásának eredménye. A másik mód, amikor kiütik karakterünket. Ennek fokozatai, melyek a „sebesülésmérő" fölött jelennek meg:

kábult <Stun>

nagyon kába <Heavy Stun>

kiütött <Knocked Out>

A legutolsó eset elmeletileg „csak" ugyanolyan veszélyes, mint a paralizáció, de a pofonok, amelyektől karakerünk padlót fogott, a HP-t is csökkentik, ellentétben a mentális paralizáció támadással... Szóval egy mágussal, ha 300 HP-



je is van, ne kezdj el közelharcban ütlegelni egy titánt

A karakter állapotának visszaállításában segíthetnek a következő italok:

Potion of Cure Light Wounds

Potion of Cure Serious Wounds

Potion of Cure Critical Wounds

Potion of Healing

Potion of **Healing**

Potion of Life

A gyógyító ital <Potion of Curing> jobbára csak a „mellékhatásokat" szünteti meg (seb, mérgezés, zavarodottság), a felsoroltakkal ellentétben. Ugyanakkor a <Cure **Wounds**> potionok nem gyógyítanak ki minden bajunkból (ld. 4-es pont), helyenként „csak" HP-t növelnek. A gyúgyulás <Healing> itala már nagyon hatásos, hiszen 300 HP-t gyógyít. Az alatta lévőket még nem használtam, hiszen idáig a gyógyítás itala mindig elegendő volt - feltéve, ha volt időm felhajtani... Van gyógyító bot <Staff of Curing> és vessző <Rod of Curing>, és léteznek a gyógyulás botjai <Staff of Healing> és vesszei <Rod of Healing> is, de ezek elég ritkák

Ha megbarátkoztunk a felhasználói interfésszel, kezdhetjük is a játékot. Karakterünket billentyűzetről irányíthatjuk. (Amiga verzióban van ugyan menü is, de ezt csak segítségként célszerű használni, hiszen nagyon lelassítaná a játékot.) Az irányítás legfontosabb eleme a numerikus billentyűzet. Az 1-9 billentyűkkel léphetünk a különböző irányokba, az 5 gombbal pedig egy körig egy helyben állunk. Shift+<irány> a „futás", ekkor a játék addig lépked a megadott irányban, míg valami „zavaró" nem történik, ezeket a <Disturbance Options>-ban állíthatjuk be. Ctrl+<irány> az ajtónyitás, míg Alt+<irány> az alagút fúrás (ezeknek csak a dungeonban van értelme).

Megtámadni úgy tudunk egy monster-t, hogy nekimegyünk. Mielőtt nekimennél a városlakóknak, elárulom, hogy van közöttük olyan, amely a torkodon fog akadni, de ha mégis legyaknád mindet, XP (tapasztalati pont) akkor se jár ezekért a lényekért.

Van még két - a játék szempontjából - fontos billentyű a numerikus billentyűzeten, ez a '+' (plusz) és a '*' (csillag). A plusszal előidézheted a ctrl és az alt hatását is (azaz nyitás és fúrás), ez hasznos lehet akkor, ha fél kézzel vagy kénytelen játszani (ebben az esetben ajánlanám a Rogue kasztot...).

A csillaggal jutsz a célzó módba (Targeting Mode), melynek segítségével megvizsgálhatod a környezetedben lévő szörnyeket és egyéb objektumokat is. A lehetséges célpontok között az számokkal válogathatsz, kilépni '5' vagy 'ESC' gombbal tudsz; ha '5'-el lépsz ki, a célkijelölés ervényben marad. (Azaz pl. a kijelölt monstert vagy célpontot tudod támadni.)

A nálad lévő cuccokat az 'i' <Inventory> gombbal nézheted meg, 'e'-re <Equipment> a karakteredre aggatott páncélok és támadóeszközök listája jelenik meg. Az 'e' felszerelés lista adott pontjára csak oda való dolgok kerülhetnek, pl. nem húzhatsz nadrágot a fejedre. (Már csak azért sem, mert ilyen tárgy nem szerepel a játékban.) A következő helyekre pakolhatsz tárgyakat:

jel	név	viselhető tárgy
a)	Wielding	kozelharc fegyver (vagy ásó) (Dagger, Short Sword...)
b)	Shooting	parittya, íj, számszeríj (Short Bow, ...)
c)	On left hand	gyûrû (Ring)
d)	On right hand	gyûrû (Ring)
e)	Around neck	nyaklánc és amulet (Necklace, Amulet)
f)	Light source	fáklya, lámpa és fényforrás artifactok (Torch, Lamp, Phial, Star)
g)	On body	rongy, kontos, láncing, páncél (Robe, ...)
h)	About body	kopeny (Cloak, Elven Cloak)
i)	On arm	pajzs (Shield)
j)	On head	sapka, sisak, korona (Cap, Helm, Crown)
k)	On hands	kesztyû (Gloves, Gauntlets)
l)	On feet	cipô, bakancs (Shoes, Boots)

Persze majd' mindhez odaírhattam volna a megfelelő artifactot és ego itemet (ezek a játékban a NAGYON jó tárgyak), de ilyenekkel úgysem fogsz találkozni a játék elején...

Természetesen mindegyik felszerelésből rengeteg van, a játékban használatos tárgyak száma többszázra tehető.

A nem viselhető tárgyak a következő kategóriába sorolhatók:

- varázskönyvek (Book)
- gombák, ételek (Mushroom, Food stb)
- tekercsek, italok (Scroll, Potion)
- botok, pálcák (Wand, Staff, Rod)
- kövek, nyilak, lövedékek (Shots, Arrows, Bolts)

Ezekből is van egy csomó, elég, ha benézel a város boltjaiba.

Ennyi elég is az elinduláshoz. Még lefordítom nektek a T.A.N.G (The Angband Newbie Guide - Útmutató Kezdő Angband Játékosoknak) -ot, némileg ZAngbandosítva. Némi érdeklődés esetén esetleg lefordítom / elmagyarázom a parancsokat és opciókat is.

Az értékelés előtt még álljon itt némi statisztika a ZAngband 2.2.8-as változatából:

121 artifact, plusz 617, amely generált tulajdonságokkal is bír)

pontosan 100 ego-item

122 különböző „tereptárgy"

540-féle tárgy

674 fajta szörny, plusz vagy 200 egyedi (unique, azaz kivételes) lény (sajnos ezekből csak 10 barátságos, ezekre érdemes lehet vigyázni)

115-féle kripta (speciális alakú szoba)

Ezenkívül van még pl. jó párszáz üzenet és mondat, amit a (főleg egyedi) szörnyek mondanak harc, menekülés vagy elhalálosás esetén.

A fordítás során a következő „szótárat" használtam:

monster - szörny

potion of <sg> - <vmi> ital / egy fiola <vmi>

scroll - tekercs

wand - pálca

staff - (varázs)bot

rod - vessző

pit - gödör

vault - kripta

unique - egyedi (lény v. szörny)

equipment - felszerelés

curing - gyógyítás

healing - gyógyulás

Tajti Attila

<attis@amiga.rulez.org>

Értékelés

pozitívumok

sok szörny, tárgy stb.

nagyon sokáig tart teljesen kiismerni

az amiga változat talán a legjobb az összes közül

negatívumok

egyáltalán nem grafika-központú

gépigény

minimum 1.5M RAM és kb. 3M háttértár, 68000-es proci ajánlott proci 030/50, esetleg nagyobb képernyő profi játékosoknak 060 vagy PPC ajánlott (kb. 3000 láb mélységnél már lassú a játék 030-on, normál AI esetén)

összegzés

A játék tökéletes - ha le tudsz mondani a jó grafikáról és könnyű irányításról a játszhatóság és hatékonyság javára.

score: 85%

T.A.N.G The Angband Newbie Guide

A játék indítása

Ha először elindítod a játékot, új karakter generálása kezdődik. Válassz nemet <Sex>, fajt <Race> és kasztot <Class>. Első indításkor vagy fél-troll <Half-Troll> vagy dunedain <Dunedain vagy Amberite> harcos <Warrior> indítását ajánlom. Kerüld a papi vagy „mágikus" kasztokat, ezeket sokkal nehezebb játszani. Ha érdekel a fajok és kasztok leírása, lépj az on-line help rendszerbe (nyomj '?'-t), és válaszd ki a <Creating a Character>-t. Ezeket célszerű elolvasni, a parancsok listája talán a legfontosabb azoknak, akik először Angbandolnak.

A karakter generálása és elnevezése után a városban találod magad. A városban épületek, boltok és egyéb spéci helyek vannak. Egy lépcső és mellette egy lefelé mutató nyíl szimbolizálja a dungeon bejáratát. Ha kíváncsi vagy, hogy egy szimbólum mit jelent, nyomj az 'l' <look> vagy a '*' gombra. Nézelődés közben a szóköz vagy az enter billentyűvel nézheted végig az "érdekes" dolgokat, de meghatározott irányba is nézhetsz a numerikus billentyűzet gombjaival. Van még két térkép funkció: ha 'M'-et vagy amiga+M-et nyomsz, a teljes terület jelenik meg a képernyőn. Végül 'L'-t nyomsz, a képet görgetve körülnézhetsz a dungeonban.

Nézz körül a városban, menj be a boltokba is, de kerüld el a keménykötésű zsoldosokat <Mean-Looking Mercenary> és a harcedzett veteránokat <Battle-Scarred Veteran> - ezek elég egyszerűen legyilkolnak. Ne hagyd ki a 7-es boltot sem - ez a fekete piac <Black Market> -, aholis nagyon jó tárgyakat árulnak rettentő magas áron. Bármilyen jó tárgy megjelenhet ezekben a boltokban (artifact-ok kivételével), szóval nézz be ide, ha olyasmit keresel, ami nincs a többi boltban.

Mindenképpen nézz be az 1-es és 2-es boltba, azaz a vegyesboltba <General Store> és a páncélboltba <Armoury>. A vegyesboltban vegyél egy köpenyt <Cloak> és egy lámpást <Brass Lantern> egy vagy két flaska olajjal <Flask of Oil>. Itt add még el a fáklyáidat <Wooden Torch>. A páncélboltban vegyél némi könnyű páncélt. Ajánlott: egy pár kemény bőrbakancs <Hard Leather Boots>, egy bőrsisak <Leather Cap>, bőrkesztyű <Leather Gloves> és egy köntös <Robe>. A karaktered kezdhet páncéllal is - döntsd el, hogy eladod vagy felveszed.

(TA: a boltok száma a karakteres verzióban lényeges, ott ilyen karakter szimbolizálja a megfelelő boltot. Hogy milyen boltba nézel be, azt a '*' vagy 'l' paranccsal derítheted ki, vagy ha bemész a boltba, ott is kiíródik.)

Ez kitakaríthatta a pénztárcádat, de ha mégsem, melegen ajánlott az alkimista <Alchemyst's Shop> meglátogatása, ahol végy egy „fázis kapu" tekercset <Scroll of Phase Door>. Ha körbevesznek ellenségek (nem muszáj a kör közepén állni...), ezt felolvasva egy kis távolsággal arrébb teleportálódsz.

Természetesen előfordulhat, hogy ezen tárgyak némelyike nem kapható a boltokban. A boltok 1000 körönként „kapnak új árut". Ha egy boltban nincs valami, amit keresel, várj a dungeonban, amíg lecserélik az áruikat.

Angband-ot nem túl nehéz megtanulni játszani. Elég hamar bele lehet jönni.

(TA: én még mágussal kezdtem anno, mert akkor még nem létezett ez a doksi, de így is belejöttem pár nap alatt.)

Innentől néhány általános túlélési tanácsot írok le. Némelyikük magától értetődő, némelyikük pedig nem deríthető ki, csak sok-sok karaktered élete árán. Ha meg szeretnéd tapasztalni ezen dicsőséges, de fájdalmas tanulási folyamatot, ne olvass tovább. Azonban ha karaktereid sorban elhullanak, a következő rész neked szól...

Fegyverek és többszöri csapások

Az, hogy több ütést tudsz-e bevinni egyszerre, függ a fegyvered tömegétől, az erődtől <STR> és ügyességedtől <DEX>. Ha erőd és ügyességed is elég magas (azaz 18 fölötti), végy egy könnyű fegyvert, mint pl. ostor <Whip> vagy tőr <Dagger>. Nézd meg a „karakterlapod" ('C' parancs), amelyen valahol fel van tüntetve, mennyi ütést tudsz bevinni körönként <blows/round>.

Remélhetőleg ez egynél több - ezesetben eladhatod az eredeti fegyveredet

(TA: a fegyverek tömege megjelenik a felszerelés és a hátizsákos listádban ('e' és 'i' parancs), ha a megfelelő opció be van állítva ('=' parancs)).

Többszöri csapás nagyon fontossá válik később a dungeonban. Minél többet ütsz, annál nagyobb sérülést okoz a fegyvered (értelemszerűen). Ami nem teljesen egyértelmű, az az, hogy ilyenkor a mágikus pluszok is többszöröződnek (lásd a felszerelésnél feltöntetett számok jelentéséről szóló részt). Ha 4-szer támadhatsz az ostoroddal, 4*1d6 sebzést okozol, azonban ha ugyanez az ostor mondjuk +3-as módosítót ad a sebzésre <To Dam>, további 4*3 extra sebzés adódik a kockadobás értékéhez.

Fontosabb mágikus tárgyak

Ha azt gondolod, hogy meglehetsz mágikus tárgyak nélkül, egy elég érdekes, de rövid utad lesz a dungeonba. Szóval ne vegyél menettérti jegyet...

A legfontosabb tárgyak a teleportációval kapcsolatosak. Több típusa van:

Phase Door:

Maximum 10 mező távolságra teleportál. hasznos a lőjj-és-szaladj manőverhez - lásd később.

Teleport:

Átteleportál a dungeon más részére, nagyritkán még veszelyesebb helyre, mint indultál. Persze azért jobb, mint a biztos halál.

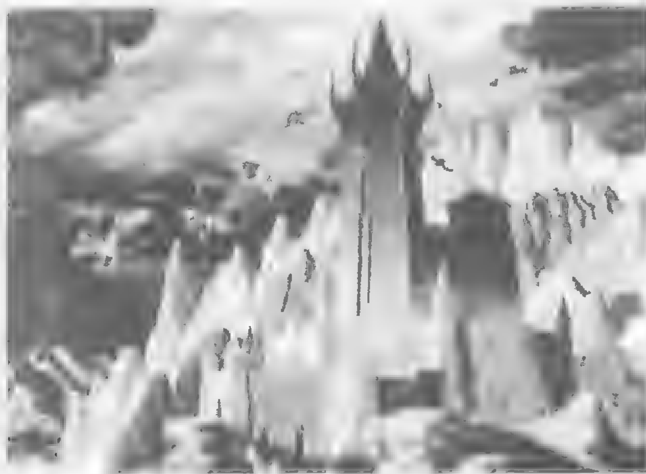
Teleport Away:

Elteleportál egy (vagy több) szörnyet. Biztonságosabb az előzőnél, de előfurdulhat, hogy nem sikerül mindet egy csapásra „elküldeni".

Teleport Level:

Fel vagy le teleportál egy (vagy bizonyos verziókban akár több) szintet. Ha a szint tele van veszélyes szörnyekkel, ez lehet a jegyed a biztonságba.







Destruction

Ez a hatalmas varázslat elpusztít körülötted mindent, az artifactok kivételével: falak semmisülnek meg, sziklák omlanak a mennyezetről. Ha valaha túl nagy veszélybe kerülsz, ez a legbiztosabb menekülés.

A második legfontosabb tárgyak gyógyítással kapcsolatosak. Ezek erősségi sorrendben Cure Light/Serious/Critical Wounds, Healing, **Healing**, és Life potionok

Kis/közepes/súlyos sebek gyógyítása <Cure Light/Serious/Critical Wounds>

Ezek jobbára egy kevés HP-t állítanak vissza. A kis sebek gyógyítása <Cure Light Wounds> tulajdonképpen haszontalan, azonban a másik kettő megszüntet két kellemetlen ideiglenes hatást, mint sebek <Cuts> és mérgezés <Poison>. A kritikus sebek gyógyítása <Cure Critical Wounds> emellett a vakságot <Blindness> és a szédelgést <Confusion> is gyógyítja

Gyógyítás <Healing és **Healing**>

Előbbi 300, utóbbi 1000 HP-t gyógyít, és mindkettő megszüntet minden ideiglenes negatív hatást, kivéve a félelmet <Fear>.

Élet <Life>

Ezek a legjobb gyógyító italok, 5000 HP-t gyógyítanak (amely majd' ötször annyi, mint amennyid valaha lesz), visszaállítanak minden csökkentett tulajdonságot és megszüntetnek minden negatív effektust az éhséged <Hunger> kivéve. Ezek nagyon ritkák, őrizd meg ezeket az otthonodban <Home> egy veszélyes harcra.

A tárgyak azonosításának <Identify> sok módja van, ezekre komoly szükséged is lesz. Azonosítás lehetséges azonosítás tekercsei <Scroll of Identify> és észlelés botjai <Staff of Perception> és varázsvesszői (khm.) <Rod of Perception> által. Ez tudatja veled a tárgy mágikus attribútumait, mint pl. a bónuszokat a találati <To Hit> és sebzési <To Dam> értékedhez vagy épp a fő tulajdonságokhoz. Azt



is megmondja, ha a tárgy átkozott <cursed>. Ami nagyon fontos még, hogy megmondja, hogy egy adott pálca/vessző/bot/szörp/tekercs/gomba <Wand/Rod/Staff/Potion/Scroll/Mushroom> mit csinál. Vannak rettentő veszélyes szörpök a dungeon mélyén, amelyet semmiképpen sem akarnál meginni. Néha a tárgyak elnevezése kissé félreérthető, pl. olyan dolgok, mint szentség varázsbotja <Staff of Holiness>, hatalom varázsbotja <Staff of Power>, egészségtelenség gombája <Mushroom of Unhealth> és egyebek. Érdemes kísérletezni velük hogy eldöntsd, mire képesek.

(TA: egy tipp: ha egy tárgy veszélyesnek tűnik, mint pl. méregszörp <Potion of Poison> vagy az előbb említett egészségtelenség gombája <Mushroom of Unhealth>, akkor inkább vágd hozzá valami unszimpatikus kreatúrához elfogyasztás helyett... Ezt a harcmodort ha jól tudom, a keresztények találták fel...).

Vannak az azonosításnak egy fejlettebb módja, ez az **azonosítás** tekercse <Scroll of **Identify**>. Ez minden egyes tulajdonságát közli a tárgynak, pl. hogy lehetővé teszi-e láthatatlan szörnyek észlelését <See invisible>, fenntartja egy adott tulajdonságodat <Sustain Str/Dex/...> vagy gyorsítja a regenerálódásodat stb. Ilyen tekercset csak artifactokon vagy magasszintű ego-itemeken (Westernesse, Holy Avenger, Defender, Elvenkind) érdemes használni.

A világítással kapcsolatban: nem sokat tudsz tenni fény hiányában. Nem látod a szörnyeket, nem varázsolhatsz a varázskönyvedből, nem olvashatsz tekercset, és általában nem látsz a dungeonból semmit. Vannak tárgyak, amelyek a dungeon egy részét kivilágítják. Bármely fény <Light> vagy világítás <Illumination> tárgy vagy varázslat kivilágítja a szobát, amelyben állsz (vagy szobán kívül a folyosó egy részét). A felvilágosodás szörpje <Potion of Enlightenment> a teljes szintet kivilágítja.

Végül a leghasznosabb mágikus item talán a visszahívás-szava tekercs <Scroll of Word-of-Recall>. A dungeonban felolvasva a városba teleportál, míg ha a városban olvasod fel, visszakerülsz a dungeonba, a legalacsonyabb szintre, ahol már voltál, vagy arra a szintre, ahol utoljára voltál. Az aktiválódása csak a felolvasást követően kb. 50 kör múlva történik meg (felolvasáskor csak a „levegő feltöltődik körülötted" üzenet jelenik meg), szóval ez nem egy ideális menekülési módszer.

Az ellenállásokról

Több támadásfajta létezik Angbandban, ezek általában a fizikai, mágikus vagy lehellet kategóriába sorolhatók, és speciális sebzéseket is okozhatnak, amelyek igen könnyen megölhetik a karaktert, ha nem rendelkezik a megfelelő ellenállással. Nagyon sok támadáshoz létezik megfelelő ellenállás. A három alap-ellenállás az „alacsony" és „magas" elementális, valamint a mágikus ellenállás. Az alacsony ellenállások a sav- <Acid>, elektromosság- <Electricity>, tűz- <Fire> és fagy- <cold> ellenállás. A "magas" elemek a méreg <Poison>, a világosság <Light>, a sötétség <Dark>, a szilánk <Shards>, a zűrzavar <Confusion>, a zaj <Sound>, az alvilág <Nether>, a teleportáció <Nexus>, a káosz <Chaos>, a rontás <Disenchantment> valamint a vakság <Blindness>. A mágikus ellenállások a félelem <Fear>, a paralizáció elleni <Free Action> és az élet fenntartása <Hold Life>.

Ellenállásokat felszerelési tárgyak nyújthatnak vagy faji jellemzőkből adódhatnak. Pl. High-Elfek ellenállóak a világosság-effektekkel szemben. A törpök <Dwarf> ellenállóak a vakítással szemben (ezekről az online help <Creating a Character> részében olvashatsz). Meghatározott tárgyak az „alacsony" ellenállások mindegyikét nyújtják. Ezek a védelmező <Defender> fegyverek, az állandóság köntösei <Robe of Permanence>, az ellenállás <Resistance> páncélok, pajzsok és amuletek és az <Elvenking> páncélok (valamint a sokszínű <Multi-Hued> és <Power> sárkánypikkely-páncélok <Dragon Scale Mail>, de ezek rendkívül ritkák). Sok artifact biztosít ellenállást néhány vagy akár az összes „alacsony" elementális támadással szemben, és gyakran nyújtanak egy vagy két „magas" ellenállást.

Az ellenállás általában a sebzés nagyját megsemmisíti, úgy annak minimum 1/5, de általában 2/3 részét. Továbbá lehetséges dupla ellenállás az „alacsony" elemekkel és a méreggel szemben (ezek 2/3-os ellenállások). Ha duplán védett a karakter, a sebzés az eredeti 1/9-ére redukálódik. A dupla ellenállás nem



jelentkezik két permanens forrásból (pl. pajzs és páncél nem véd duplán), csak akkor érvényesül, ha van permanens és ideiglenes ellenállásod is (pl. egy tűzellenállás-szörp <Potion of Resist Fire> és mondjuk egy ellenállás pajzsod <Shield of Resistance>). Többszörös állandó ellenállás nem jelent semmi bónuszt.

(TA: Van az ellenállásoknak egy tökéletesebb formája, az immunitás. Az ezt biztosító tárgyak rendkívül ritkák, de az adott elementális támadást teljesen semmissé teszik! Én jó fél év játék után csak két ilyen tárggyal találkoztam, az egyik tűz, a másik sav ellen biztosított immunitást.)

Az ellenállások létfontosságúak a túléléshez. Pl. a tűz-sárkányok leghatalmasabbika a <Great Hell Wyrm> képes tüzet lehelni (minő meglepetés!). Ez a sebzés ellenállás nélkül 1600 HP-dba kerül, többe, mint amit a legjobb harcos elérhet 50. szinten). Ha van ellenállásod, 533 a sebzés. Dupla ellenállással ugyanez már csak nevetséges 178 HP-s sebzést jelent.

A mélységekről

A dungeon adott mélységétől lefelé elég veszélyes a karakterünkkel őgyelegni, ha nem

rendelkezünk meghatározott ellenállásokkal vagy egyéb képességekkel. Az itt leírt mélységek csak irányelvek, és nem betű szerint értendők. Azonban ha túlmész az itt említett mélységen az említett képesség nélkül, légy nagyon óvatos, és ne nagyon csodálkozz az <It breathes -more- You are dead> típusú üzeneteken.

1000': paralizáció ellenállás <Free Action>, láthatatlan látása <See Invisible>

1250': mind a 4 „alacsony" ellenállás

1900': maximum tulajdonságok, zűrzavar <Confusion> és vakság <Blindness> ellenállás

2000': méregellenállás <Poison>

2500': Hold Life

2700': káosz <Chaos> és alvilág <Nether> ellenállás

3000': permanens és ideiglenes sebesség összege minimum +20

4000': permanens és ideiglenes sebesség összege minimum +30

4950': ami belefér. minden ellenállás, sebesség, tulajdonságok fenntartása.

Megjegyzések: Ha elég jó az infralátásod, a láthatatlan látása nélkül is meglehetsz pár szintig. De nem túl sokáig, a különféle szellemek <Ghost> elég hamar megjelennek, ezek pedig hideg vérűek - azaz nem látszódnak infralátással.

Paralizáció-ellenállás nélkül halott vagy. A <Carrion Crawler>-eknek (sok más szörnyeteggel egyetemben) paralizációs közelharc-támadásuk (is) van, amely képes mozdulatlanul tartani karakteredet a halálig. Továbbá a ettől a szinttől kezdenek megjeleni a paralizáció varázslatot alkalmazó szörnyek. Nincs idegesítőbb, mint látni, hogy egy idegesítő kis szörnyecske szép lassan megöli a mozdulatlanságra kárhoztatott karakteredet.

A zűrzavar és vakság ellenállás nagyon fontos. Ha megvannak ezek, rábízhatod magad a teleportáló varázslatokra, amelyek kimentenek bármilyen szituációból. Ezek hiányában teleportáció botokra <Staff of Teleportation> kell támaszkodnod, amelyeket aktiválhatsz vakon vagy zavarodottan is, de csak egy bizonyos hibaszázalék mellett. A tekercsek hibamentesek. Ezek az ellenállások mágiahasználó karaktereknél még fontosabbak.

A méregellenallás két szörny miatt lényeges: ősöreg sokszínű sárkányok <Ancient Multi-Hued Dragon> és <Drolem>-ek itt kezdenek megjelenni. Mindkét szörny képes mérget lehelni (700 és 800 HP-s sebzéssel ellenállás nélkül).

(TA: ZAngbandban rengeteg új szörny jelent meg, szóval itt még nagyobb óvatosság igényeltetik.)

Az élet fenntartása <Hold Life> nagyon jó ha van, de nem elengedhetetlen. Ha nem jutsz hozzá, cipelj magaddal rengeteg élet visszaállítása szörpöt <Potion of Restore Life Levels>

A káosz-ellenállás <Chaos> rendkívül fontos, enélkül karaktered csúnya vagy halálos mutációkon eshet át, nem számítva a komoly sebzéseket.

Az alvilág-ellenállás <Nether> szintén fontos, ugyanis ettől a mélységtől relatíve sok szörny „tudja", és a nagy sebzés mellett tapasztalati pontokat (azaz „életenergiát") is veszíthetünk.

Titkos ajtókról

A dungeonban sok ajtó marad rejtve a felületes vizsgálódó szeme elől. Ezek megtalálásához használt a keresés módot <Searching>, ami az 'S' paranccsal (search) ki-be kapcsolgatható. Ez lényegében megduplázza az esélyeidet esetleges titkos ajtók megtalálására (bár csak akkor veheted észre ezeket, ha a karaktered melletti cellában van).

Gyakran elegendő egyáltalán tudni, hogy hol keressünk. Általában a következő szituációk jelölnek titkos ajtókat (# - fal, ' - ajtó, @ - karakter, * - lehetséges titkos ajtó):

```
#*###   ###'###   ####*#   ###*###
*@...   ..'@'..   ..@'.*   ..'@...
#*###   ###*###   ####'#   #######
                      #.#
```

(TA: Ha a keresés mód be van kapcsolva, a karakterünk minden lépése előtt egy „keresést" hajt végre, mintha az 's' parancsot adtuk volna, így ez harcban vagy menekülés esetén nem praktikus, és automatikusan ki is kapcsolódik



szörnyek közelében.)

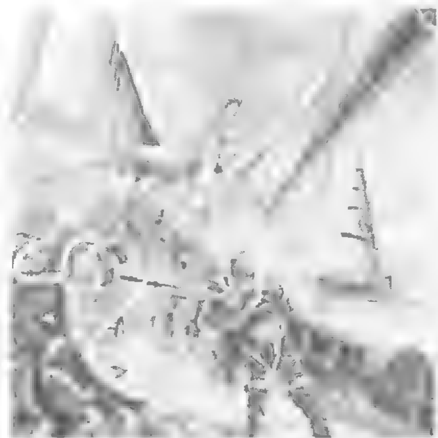
Általában ha egy magányos ajtót látsz egy folyosó közepén, van másik is a közelben. Vagy ha egy sarokban állsz, és a sarok körül van két ajtó, keress továbbiakat. Az elagazásokban is gyakran találhatsz titkos ajtót. Végül titkos ajtó soha nincs olyan helyen, ahol átlósan kellene mozognod a kinyitásához. Zsákutcában is gyakran találhatunk titkos ajtót, de nem mindig. Ha találsz egy rejtekajtó-gyanús helyet, keresgélj egy darabig (5-10 's' parancs), ha nincs semmi, egyszerűen menj tovább. Néha zsákutcák keletkeznek amiatt is, hogy már nem fért el egy szoba vagy folyosó a pályán.

A maximizált <Maximise> és megőrző <Preserve> módokról

Ezek a karaktergenerálás során választhatóak ki (lásd az '=' parancsot a karakter generálása közben), és nem változtathatóak meg később.

Maximizált mód

Ha a maximizált mód ki van kapcsolva, minden fő tulajdonságunk maximuma 18/100 lesz mágikus tárgyak nélkül (mint pl. az erő gyűrűje <Ring of Strength>). Ha a maximizált módot bekapcsoljuk, a fő tulajdonságok maximumát karaktered faja és kasztja adja. Pl. egy mágus <Mage> -5 pontos módosítót kap



erejére <STR, Strength>. Egy ember mágus <Human Mage> ereje (az emberek semmire sem kapnak módosítót) ezért maximum 18/50 lehet 18/100 helyett. Ugyanakkor a mágus +3 pontos módosítót kap intelligenciájára <INT, Intelligence>, így az ember mágus maximális intelligenciája 18/130 is lehet.

Kikapcsolt maximizált módnál lehetséges a magasabb kezdő tulajdonságok elérése, pl. egy gnóm mágus <Gnome Mage> akár 18/80-as intelligenciával indulhat, de nem nőhet túl sokat a későbbiekben, és így a játék utolsó szakasza nehezebb lesz, mint bekapcsolt maximizált módnál.

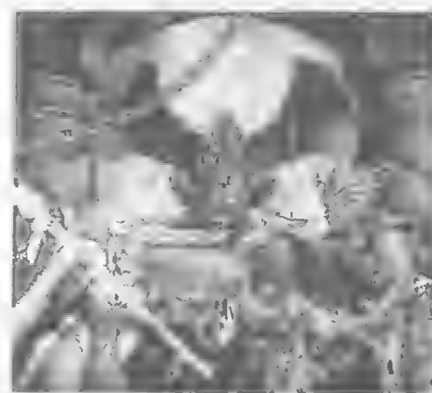
(TA: Gnome +1, a Mage miatt +3 adódik az <INT>-hez, de minden +1 pontnak van egy kis esélye, hogy megduplázódjon. de csak ha nincs bekapcsolva a maximizált mód - így lesz a maximális +4-ből +8).

A megőrző mód

Ha a megőrző módot kikapcsolod, és a játék során otthagysz egy artifact-ot a dungeon egy szintjén, az örökre elvész a karaktered számára. A megőrző módot bekapcsolva ez nem történik meg, rátalhatsz az artifactra újból, ugyanakkor elveszíted a <special> megérzést (lásd később).

A megérzésekről

Amikor belépsz egy szintre, valamilyen megérzést, „előjelet" kapsz a szint „érdekességével" kapcsolatban. Ez az unalmastól <boring> a szuperig <Superb> terjed. Minél jobb a megérzés, annál jobb tárgyakat és annál erősebb szörnyeket találhatsz. Minden ritka tárgy vagy szörny növeli a pálya „érdekességét". Egy tárgy vagy szörny szokatlan



lehet egy szinten, ha a normál előfordulási szintje alacsonyabb (pl. egy hosszú kard <Longsword> alapszintje a 20-as, és szokatlan minden efölötti szinten). Egy tárgy „mélyebbről való" lehet anélkül, hogy más tekintetben speciális lenne, pl. egy normál (nem mágikus) katona igen magas megérzést produkálhat egy alacsony szinten, mert annyira szokatlan. Ugyanígy a „szörnyüregek" <monster pit> (nagy szobák egyfajta szörnnyel megtömve) és a pincék <vault> (sűrű, oszlopokkal teli, veszélyes szobák sok mélyebbről való szörnnyel és tárggyal) magas megérzést produkálhatnak. Van még egy speciális <special> megérzés is, amely csak kikapcsolt megőrző <Preserve> módnál jelentkezik, amely tudatja a karakterrel, hogy egy artifact van a szinten (a legtöbb esetben legalábbis - néha, főleg a legelső szinteken egy szörnyüreg vagy pince is okozhatja). Ezenkívül ha nem töltöttél elég időt az előző szinten mielőtt a következő lépcsőhöz rohantál karaktereddel, nem kapsz megérzést, mert a szint „olyan, mint bármelyik" <Looks like any other level>.

Fegyverek és páncélok

Egy ilyen felszerelési tárgy mindig különböző számokkal (módosítókkal, attribútumokkal) rendelkezik, amelyek a tulajdonképpeni hatékonyságát adják meg. Egy páncél formája:

An Armor (+x, +y) [a, +b] (+c)

míg a fegyver „képlete":

A Weapon XdY (+x, +y) [+b] (+c)

Ugyanakkor ha nincs azonosítva <Identify>, a páncél csak az [a] értékét, a fegyver pedig csak az XdY értékét mutatja. A betűk jelentése a következő:

(+x, +y)

Ez adja meg a találathoz <To Hit> és sebzéshez <To Dam> adandó módosítót. Ezekhez a módosítókhoz egyéb módosítók adódhatnak. Néhány páncél ad ilyen módosítót, de az ilyenek szinte mind artifactok. Sok testpáncél negatív módosítót ad a találathoz (ezek a nehézkesebb páncélok, amelyekben nehezebb mozogni), de ezek olyan kicsik, hogy a leggyengébb karakterek kivételével bárki figyelmen kívül hagyhatja.

A pontosság <Accuracy> és a sebzés <Damage> gyűrűje egy szimpla (+x) vagy (+y) módosítót ad, míg a „gyakás" <Slaying> gyűrűje mindkettőt. Ezeket felhúzva szerepet játszanak a találat valószínűségében és/vagy a sebzés nagyságában közelharc esetén, de nem jelentkeznek „lőfegyver" használatakor.

[a, +b]

Ez a tárgy alap védőértéke <AC> és annak mágikus bónusza <+/- AC>. Minél nagyobbak, annál jobb. Elméletileg egy fegyver is rendelkezhetne alap védőértékkel, gyakorlatilag egy sem bír ilyennel - de néhány hozzáad pár pontot a védőérték mágikus bónuszához.

A védelem <Protection> gyűrűi is a védőértékhez adódó [+b] bónuszt adnak, azonban gyakorlatilag haszontalanok, az értékes gyűrűhelyre szinte mindig találunk érdemesebb tárgyat, mint legrosszabb esetben a lassú emésztés <Slow Digestion> vagy a levitáció <Levitation> gyűrűi.

(+c)

Ez egy tárgy mágikus bónusza a többi tulajdonsághoz, mint erő, intelligencia, bölcsesség, ügyesség, egészség, karizma, sebesség <Speed>, keresés <Searching>, infralátás <Infravision>, extra támadások közelharcban <Extra Attacks> és lövöldözéskor <Extra Shots>, vagy ásási képesség <Digging>. Persze egy tárgy sosem növeli minden itt felsorolt tulajdonságodat, általában csak egyet-kettőt ezek közül.

Megjegyzés: Angbandban a tárgyak különféle kategóriába tartozó tulajdonságaihoz, bónuszaihoz másfajta zárójel tartozik, pl. a szögletes zárójel mindig AC-t jelöl: az [a] alak mindig alap AC-t, a [+b] vagy [-b] bónusz AC-t. A sima zárójel, pl. (+c) vagy tulajdonság, vagy találathoz/sebzéshez adandó bónusz. (Persze ha van a kérdéses tárgynak (+x, +y) alakú tulajdonsága is, a (+c) csak tulajdonság bónusz lehet). Például egy "szent bosszúálló" <Holy Avenger> tárgy a következőképpen nezhet ki:



A Mace (Holy Avenger) (2d4) (+7, +5) [+4] (+1)

Ez a fegyver tehát támadásnál 2d4 alap sebzést okoz (azaz kettő négyoldalú dobókocka dobása határozza meg), +7 adódik a találati pontokhoz, +5 a sebzéshez, 4 ponttal növeli a védőértéket <AC> és növeli bizonyos tulajdonságaidat (ez esetben a bölcsességet) is 1-gyel.

XdY

Ez a fegyver alap támadóértéke. Amikor sikerül eltalálnod az ütéseddel egy szörnyet, X darab Y oldalú dobókockával kidobott érték lesz az alap sebzés, és erre jönnek az esetleges mágikus bónuszok (+x, +y). Egy hosszúkard esetén például két ötoldakú "kocka" gurítódik, ha eltalálsz egy szörnyet.

Az „xy-ölő" fegyverek

Sok olyan fegyverre lelhetsz a dungeonban, amely kifejezetten egészségtelen a monsterek bizonyos csoportjára nézve. Ezeket hívják ölő <Slayer> vagy gyilkoló fegyvereknek, ezek duplázzák, triplázzák vagy ötszörözik a kockán dobott sebzést. (Tehát a mágikus bónuszt nem.) Így ezek főképp a játék elején lehetnek fontosak (főleg ha találsz egy ork-ölőt <Slay Orc>), a játék végefelé, amikor a mágikus bónusz teszi ki a sebzés javarészét, egy fegyver ilyen képessége szinte lényegtelen. Az ölők szorzói:

gonosz- <Evil> és állat-ölő <Animal>: dupla kockadobás

élőholt- <Undead>, démon- <Demon>, óriás- <Giant>, sárkány-ölő <Dragon>: tripla kockadobás

sárkány-ölő <*Slay* Dragon>: ötszörös kockadobás

Az elementális támadással bíró fegyverek (olvasztó <Melting>, égető <Burning>, fagyasztó <Freezing> és sokkoló <Shocking>) mindegyike tripla sebzést okoz a megfelelő elemmel szemben védtelen szörnynél.

A szörny-memóriáról

A legtöbb számítógépes RPG/kalandjátékban jegyzeteket kell készítened a szörnyek erősségeiről, gyenge pontjairól, varázslatairól stb. Az Angbandok ezzel szemben mindezt megteszik helyetted a szörny-memória <Monster Memory> segítségével. Mindig, amikor valami új dologra jössz rá egy szörnnyel kapcsolatban, pl. hogy tud tüzet lehellni, ez a szörnyről meglévő ismereteidhez adódik. Ezen ismerethalmaz megtekintéséhez a '/' parancsot használhatod, ezután a szörny karakterét kell leütni. Ezután a +/- gombokkal nézheted meg a betűhöz tartozó szörnyeket. (TA: egy másik mód a '*' paranccsal kijelölni a szörnyet, majd lenyomni ezen belül az 'r', azaz emlékezés <Recall> parancs gombját.) Én egy új ablakot nyitottam az angband képernyőjén, melyben mindig megjelenik azon szörny leírása, amellyel éppen harcolok, lásd lejjebb.

Ha karaktered szerencsétlenségére elhalálozik, új karaktert kezdhetsz a halott karakter fájlja alapján. Ez az új karakter az előd <anchestor> minden szörnyekkel kapcsolatos ismeretét örökli, és egy bejegyzést kap a "gyilkos" szörny is, aki az előző karakter halálát okozta.

A szörnyek színeiről

Általában egy ismeretlen szörny színe fontos információt hordoz, Angbandban az bőrszínen alapuló előítélet igen hasznos. Itt persze nem a képernyőn lévő grafika színét kell nézni általában, hanem a célzáskor és a szörny-memóriában feltüntetett információt, mint pl. fehér sárkány <White Dragon>. Általában a fehér <White> szörnyek fagy alapúak, a vörösek <Red> tűz alapúak, a kékek <Blue> „elektromosak" (TA: azért ne kezdj el konnektort keresni), a feketék <Black> sav alapúak, a zöldek <Green> mérgezőek, míg a sárgák <Yellow> zűrzavart vagy vakságot okoznak. A több árnyalatú <Multi-Hued> szörnyek mindegyik elemben otthon vannak. A karmazsin <Crimson> színűek gyengeséget okoznak.

Beállítások

A beállítások menüjét az '=' gomb leütésével érheted el. Egy csomó beállítást találsz itt, amelyekkel élvezhetőbbé teheted a játékot. A következők bekapcsolása ajánlott: minden „pakolási" <stacking> opciót kapcsolj be, így több azonos varázstárgyat cipelhetsz magaddal. Kapcsold be mindenképpen az alacsony életerőre figyelmeztető jelzését <Low Hitpoint Warning>, és a főmenüben ezt állítsd 30-50%-ra. Ennek a hatását akkor veszed észre, amikor a karaktered kezd elhalálozni... A késleltetési

faktor <Delay Factor> határozza meg, hogy egy „effekt" (gömbök robbanása, nyilak, mágikus lövedékek repülése stb.) mennyi ideig látszik. Ez némileg gépfüggő, én 2 és 4 közötti értéket szoktam beállítani.

Az ablak kapcsolókat <Window Flags> állíthatod be, hogy egy adott ablak mit mutasson. (Az, hogy egy ablak megjelenjen-e, azt az amiga-specifikus settings-ami.prf fájlban állíthatod be). Ezzel beállítható pl. hogy egy ablak a szörny-memóriát mutassa, a dungeon térképét, vagy a karakter felszerelési listáját stb.

Az autoscummerről

Ez a beállítások képernyőn aktiválható funkció addig generálja újra az adott szintet, míg egy „érdekeset" nem talál, tehát olyat, amely érdekes „megérzést" eredményez. Kis mélységeken nem túl hatékony, mert itt nagyon nehéz lejjebbről való szörnyeket és tárgyakat generálni. Ezt pár ember (TA: inkább sok...) csalásnak tartja, hiszen a játékos mindig csak „jó" pályákat talál, de ne feledd, hogy a jó tárgyakkal együtt az autoscummer veszélyesebb szörnyeket is eredményez, és a szörnyek általában nagyobb súllyal szerepelnek a szint-érzés meghatározásánál. Az autoscummer lefelé haladva egyre eredményesebb, érdekesebb szinteket generál.

A halálról

A karakter elhalálozása Angbandban végleges. A játékállás-mentés csak arra való, hogy ott folytasd a játékot, ahol abbahagytad; ha a karakter meghal, a játékállás-fájlban ez „fel lesz tüntetve". Ha legközelebb ezt a játékállást betöltöd, új karakter generálása kezdődik, és csak a szörny-memória és a beállítások maradnak meg. Sok játékosnak van „Jampi XIV" vagy hasonló nevű karaktere; Angbandban a halál gyakori jelenség.

Páran „biztonsági" másolatot készítenek a játékállás fájlokról; ha a karakterük meghal, egyszerűen betöltik a régebbi másolatot, és ott folytatják, ahol abbahagyták. Így ugyan elvész az az idő, ami a másolat készítése óta telt el, de életben marad a karakter - azonban ez a legdurvább csalásnak számít Angbandban. Elfogadható ok ilyen játékállás-másolatokból történő „visszaállításra" az, ha a géped lefagyott vagy valami egyéb külső probléma miatt pusztult el a karaktered (pl. a macskád átfutott a billentyűzeteden). (TA: Bizonyos FAQ-k eppenséggel elfogadhatónak tartják a csalást a kezdőknél - általában kezdőnek számít az, aki nem tudja biztonságosan 30. szintig fejleszteni karaktereit. Én fél év játék után kezdek az amatőr szintre lépni...)

Van egy opció a játékállás-fájlok másolására a a csalás <Cheating> menüben, amellyel „feltámasztható" a halott karakter. Természetesen ez az opció (akárcsak a többi csalás jellegű opció) törli a high-score bejegyzésedet és lehetetlenné teszi a valódi győzelmet. Ugyanakkor nullázza a karakter társadalmi helyzetét <Social Status>, tehát mindenki tudja, hogy milyen hitvány alak (TA: itt az eredetiben egy durvább kifejezés állt...) vagy.

Az idő

Ha van olyan dolog az Angband-ban, amely zavarosnak tűnik (főleg más roguelike játékok veteránjainak), az a sebesség-rendszer működése. A legöbb roguelike játék igen egyszerű rendszert használ, ahol +1-es sebességnél kétszer gyorsabb vagy mint a normál szörnyek, +2-nél háromszor gyorsabb stb. Angbandban ezzel szemben egy „energia" vagy „mozgáspont" bázisú rendszer van, ahol +10 felel meg a régi +1-es, és +20 a régi +2-es sebességnek. Így megoldható az, hogy pl. a karakter csak „kicsivel" legyen gyorsabb, mint egy szörny, amely abban nyilvánul meg, hogy a karaktered időnként szabad körhöz jut, azaz kétszer léphet egy szörny válaszlépése előtt.

Ugyanakkor problémák kezdhetnek jelentkezni, ha a karakter sebessége kb. +28 fölé megy. Efölött minden extra sebesség-pont egy egész pontnál valamivel kevesebbet ér a számításnál (azaz a pont haszontalan a lefelé történő kerekítés miatt). Éppen ezért nagyon kevés értelme van kb. +35 sebesség-pont fölé menni.

Segíthet a dolog megértésében az Angband sebesség-rendszerének ismerete: Minden körben a játékos és a szörnyek meghatározott „energia-pontot" kapnak. Normál sebességen 10 pont jár minden körben. Amikor egy karakternek vagy szörnynek 100 pontja van, léphet egyet. A legtöbb tevékenység 100 energia-pontba kerül (a legfőbb kivétel a nyilak lövöldözése, ha többet lőhetsz egy körben: ekkor két lövés után lép egy normál sebességű monster, vagy ha +2-es <Extra Shots>-od van, azaz a lövés/kör <Shots/Round> tulajdonságod 3, akkor három lövés után stb.).

Minden extra sebesség-pont egy további energia-pontot jelent körönként. Így a +10-es sebesség 20 energia-pontot ad körönként, a normális kétszeresét. A normál szörnyek 10 pontot kapnak körönként, így ezeknél kétszer gyorsabban mozog a karaktered.

A sebességből adódó előny csökkenése +28-as sebesség körül válik kritikussá, ahol a sebesség-pont már nem ad egy egész pontot minden körben.

Szörnyek irtása magasfokon

Oszloptánc

Ehhez a „harcmodorhoz" szükséges, hogy legalább kétszer gyorsabb legyél a másik szörnynél. Keress egy különálló faldarabot (egy cella legyen), és csald oda az ellent. Amikor egymás „mellett" álltok (átlósan, azaz pl. a karakter a fal keleti, a szörny pedig a déli oldalán), üsd meg a szörnyet egyszer (vagy ahányszor a sebességed biztosan engedi), majd vonulj vissza az oszlop átellenes oldalára (azaz a példában az északi oldalra), mire a szörny követni fog (a példában vagy a keleti, vagy a nyugati oldalra). Ekkor üsd meg újra, majd vonulj vissza ismét. Folytasd, amíg el nem pusztul.

Megjegyzés: néhány monster kissé szédelgősen <erratically> mozog, és nem biztos, hogy oda lép, ahova várnád. Ugyanígy pár szörny (főleg szellemek <Ghost>) képesek a falon át is mozogni, nem beszélve azokról, amelyek átrágják magukat rajta, legyalulva a jó kis oszlopodat...

Tüzelj és tűzz el

Ez egy nagy szobát igényel, <Phase Door> varázslatot (dimenzióajtó <Dimension Door> még jobb), és lőfegyvert (itt ne UZI-ra tessék gondolni, hanem (számszer)íjra vagy parittyára). Állj a szobába úgy, hogy a karakter és a szörny a szoba két átellenes végében legyen. Lövöldözz rá, míg közel nem ér, ekkor használd a <Phase Door>-t. Remélhetőleg meghal, vagy legalább eléggé legyengül egy kis közelharcra, mire kifogysz a munícióból.

Üss és fuss

Ez esetben is kétszer gyorsabbnak kell lenned, mint az ellenfeled. Állj az ellenfél mellé, üsd meg, majd lépj hátra. Ekkor remélhetőleg a szörny közelebb lép hozzád varázslás vagy kemény tárgyak hozzádvágása helyett. Ekkor üsd meg újból, lépj vissza ismét, és így tovább. Ez kissé veszélyesebb, mint az Oszloptánc, mert a szörnynek lehetősége nyílik lehellni vagy varázsolni, de egyszerűbb a felállítása.

Wail'n Bail

Ez teleportáló tárgyakat vagy varázslatot igényel (de itt is ajánlom a dimenzióajtót). Ess neki a szörnynek, és üsd addig, amíg bírja a karaktered, majd teleportálj el. Ezután keresd meg, és folytasd a harcot (persze előbb várd



meg, míg regenerálódsz). Ez azért veszélyes, mert előfordulhat, hogy pont egy másik veszélyes szörny mellett materializálódsz, amely gyomorszájon vág aztán konyec. Azonkívül ez nemigen haszlálható a kivételes <unique> szörnyek ellen sem, mert ezek igen gyorsan regenerálódnak, és lehet, hogy mire újra megtalálod, ő is teljesen meggyógyult.

Az idézés elleni folyosó

Némi időt igényel a legyártása, de szinte mindenhol meg lehet csinálni (kivéve az aréna-szinteket...). Áss egy cikcakkos folyosót a kőbe, és állj végére. Amikor az ellen megérkezik, nem fog tudni szörnyeket idézni melletted. Ez egy jól használható technika nagyon sok magasszintű szörny ellen, melyek pillanatok alatt teleidézik a szintet szörnyek hordáival...

(TA: én legjobban a <Sky Drake>-et utálom, ez az egyik legerősebb sárkányfajzat, és majd' minden körben öreg sárkányokat idéz. Persze a legpoénosabb az, amikor egy másik <Sky Drake>-et is megidéz... És persze minden

lényre haragszik ám, néha a megidézettekre is, és köréjük is elkezd idézgetni szörnyeket, ha a karakteredet épp nem látja. Amikor először találkoztam egy ilyen sárkánnyal - egy arénában hozott össze vele a szerencse -, elment rá vagy 3 **Pusztítás <Destruction>** tekercsem...)

Az interneten a következő helyeken lelhetsz további információra:

A hivatalos Angband oldal:

http://www.phial.com/angband

Thangorodrim (Zangband honlap):

http://thangorodrim.angband.org/

Amiga Angband oldal:

http://wkweb5.cableinet.co.uk/bablos/angband/

Angband Junk Page:

http://www-personal.umich.edu/~mhgraham/Angband/

Zangband Knowledge Base:

http://home.pacific.net.sg/~jianson/

Angband FTP:

ftp://export.andrew.cmu.edu

Newsgroup:

rec.games.roguelike.angband

Változatok

Mivel az Angband kódja elég átlátható, miután a jelenlegi karbantartó, Ben Harrison „kitakarította", sokan készítették el saját változatukat. (Ezen változatok nevében általában szerepel az Angband szó vagy legalább a „band" utótag.) Az ember hozzáadja, amit akar, felrakja az internetre, hogy mások játszanak vele, és véleményt nyilvánítsanak. Létezik egy „Variants FAQ", amelyet rendszeresen elküldenek a rec.games.roguelike.angband hírcsoportba, amely részletesebben taglalja a különféle variánsokat. (A legújabb verzió a http://thangorodrim.angband.org/ címen szerezhető be.)

ZAngband

Ez a leggyorsabban fejlődő változat, mely Zelazny (innen a „Z") Chronicles of Amber című munkáira épül. Rengeteg tárgyat, szörnyet, fajt, kasztot, szörnygödröt és egészséges mennyiségű hülyeséget ad az eredetihez. Néhányan nehezebbnek tartják, mint az alap Angband, de a legtöbb ember szerint aki elég magas szintig jut, könnyebb. Ezért kezdőknek nemigen ajánlott - ha nem tudod biztonságosan felfejleszteni a karaktered kb. 30. szintig, sok karaktered lesz kérészéletű.

CthAngband

Ez az al-változat a ZAngband-ra épül, és elég messzire távolodott az eredetitől: Cthangnand a különböző Lovecraft-i történetek „szereplőire" épül (Cthulhu, Nyarlathotep et cetera). A készítőjének tetszett ZAngband, a problémája csak az volt, hogy a szinte mindenható Lovecraft-i teremtmények az 'Amber' lények hátterébe szorultak. Ezen probléma megoldása során kitörölte ZAngband minden idétlen elemét az összes 'Amber' hivatkozással egyetemben. Hozzáadott a játékhoz egy új vadont városokkal és több dungeonnal, melyek alján őrzők várnak (TA: a többi variánsban csak egy dungeon van, azaz mindegy, hogy hol megy le a karakter a „földszintről"). Ezenkívül módosította a sebesség-rendszert is: különválasztotta a mozgási és a harci sebességet. A mozgási sebesség ugyanúgy működik, mint a többi változatban, de a támadás csak a mozgási kör egy meghatározott részéig tart csak (akárcsak az íjak használata), és bizonyos előkészített tárgyakat is használhatunk ezen töredék körökben: ezért született meg a zsebek <Pocket> koncepciója. Így pl. egy nagyon erős szörny elől is időben megpattanhat az előrelátó karakter, aki egy teleportáló tekercset készített egyik zsebébe.

Pernband

Ez egy fiatalabb változat, amely McCaffrey Pern sorozatának elemeit próbálja a játékba illeszteni. Nagyon gyorsan fejlődik, minden verzió 15-20 nagyobb változtatást jelent, és vagy száz kisebbet. Kicsit emlékeztet Kamband-ra (ez egy régi poszt-apokaliptikus változat) abban, hogy rendkívül sok módosítást eszközöl - tekintet nélkül az egyensúlyra. Ugyanakkor ez nem is akkora baj, mint más változatokban lenne, hiszen PernAngbandban inkább az újabb és újabb lehetőségek az igazán érdekesek, mintsem a gonosz elleni küzdelem. Pernband egy ZAngband-változat, de szinte mindent megváltoztattak az eredetiben.

Oangband

Ez a változat az alap Angband néhány problémájára próbál rámutatni, a neve az Opinion (vélemény) szóból származik. A harcrendszer radikális változásokon ment keresztül, helyenként egyszerűsödött. Például a harcosok most jobban harcolnak nehezebb fegyverekkel, mivel a <damage dice> jobban számít, mint a támadások száma. Több, ezen leírásban felsorolt felsorolt harcmodor nem működik ebben a változatban. Sok új kasztot és varázslatot is találhatunk itt, néhány egyéb fejlesztéssel egyetemben, de a játék Tolkien-i aspektusai megmaradtak. Ha hozzászoktál már valamely változat harcrendszeréhez, nehéz lesz átállni az Oangband rendszerére, és viszont. Azonban ha egyszer megértetted a Oangband-i közelharcot, sokkal ésszerűbbnek tűnik majd, mint a többi változaté.

Sangband

Ez egy képzettség-bázisú (Skill-based, innen az S) változat. A többi változatban a tapasztalati szintedtől függenek a képességeid, itt ehelyett te magad oszthatod el a megszerzett tapasztalati pontokat a különböző képességek között, mint pl. Vívás, Mágiahasználat vagy Fegyverkovácsolás stb. Ugyanakkor megszűnt a kaszt koncepciója is, hiszen a karakter "foglalkozása" attól függ, hogy mely tulajdonságát fejlesztjük leginkább. Így aztán brutális "többkasztú" (Multi-Class) karaktereket fejleszthetsz, mint pl. vívó/fegyverkovács, druida/íjász, és 'normál' karaktereket, mint pl. mágus is. Néhány új faj is megjelent, egy csomó új szörnnyel és tárggyal együtt. Ez a változat még fejlesztés alatt áll, és a különböző verziók minősége a teljesen használhatatlan és igen nehézkes között mozog egyelőre.

Végül sok sikert kívánok, és öld meg Morgothot!

Chris Weisiger

(fordított, beleírkált: Tajti Attila)

TIPPEK, TRÜKKÖK

Ikonszerkesztés

Jó lenne egy kényelmes ikonszerkesztő, mi? A WB ikon editora elég gagyi, a legegyszerűbb lenne, ha valami jó kis rajzprogrammal meg lehetne rajzolni az ikonokat, aztán egyből el is menteni, mindenféle konvertálgatás nélkül. Ennek természetesen semmi akadálya, mert a PPaint be tud tölteni ikonokat, NúIkonokat és el is tudja menteni őket. Szóval mellőzhetjük az InjectBrush és hasonló proggykat. A PPaintnél kényelmesebb ikonszerkesztőt meg nem is kívánhatunk magunknak...

pio_icon

Az Aminet szetek egyikén találtam rá a biz/cloan könyvtárban. Nem sok, az egész egy Arrex szkript, egy library és némi dokumentáció...

personal_icon_io.library

Ez egy rutinkönyvtár, amelynek segítségével a WB ikonjait mint normál ecsetet töltheted be és fordítva pedig elmentheted. Ha a PP állománykiválasztójában formátumként az icon típust választod ki, a beállítások gombbal megadhatod, hogy az ikon kiválasztott képét, mindkettőt, vagy esetleg NúIkont akarsz tölteni, vagy menteni. Nincs szüksége egyéb utilitire, NúIkon patkóra, csak egy newicon.library-ra a libs:-ben...

Ha mindkét ábrát töltöd, vagy mented, az ecset felső fele lesz az ikon normál ábrája, az alsó pedig a kiválasztott.

NúIkon mentésekor a nullás szín lesz átlátszó és csak a használt színeket menti el...

Az ikonok tooltypes-ában szereplő paramétereket nem módosítja, az ikonok méreteire a szabvány megkötések vonatkoznak, nézz utána a WB és a NúIkon leírásában.

A telepítés

1. A PPAINT:PPaint_Prefs/Startup_1.set állományban kapcsold ki az automatikus ikon készítést (ICONS=0), hogy ne mentsen még egy plusz ikont az ikonhoz.

2. Másold be a PPAINT:libs könyvtárba a personal_icon_io.library állományt.

2a. 68000-es procival rendelkezők a personal_icon000_io.library állományt kell, hogy átmásolják, de szintén a fenti néven.

LoadOutLineBrush.pprx

Ez egy kis Arexx szkript, amely bekeretezi az ecsetként betöltött ikont, hogy tudd, meddig rajzolhatsz. A helye: PPAINT:Rexx. Semmi különös.

Megjegyzés:

Az ecset természetesen nem az ikon eredeti színeiben fog tündökölni.

1. Lopd el a WB képernyőjét, töröld le, majd ezután töltsd be az ikont.

2. Állítsd a PPaint képernyőjét ua. mélységűre, mint a WB-é, töltsd be az ikont, majd a Szín/Paletta/Ecsetből almenüponttal állítsd a képernyő palettáját az ecsetére.

N2

ui.: Idézet az Amiga ROM Kernel Reference Manualból:

Libraries 3. Edition, Icon chapter:

The image depth MUST be 2;... (but who cares? Commodore? Escom? AT? AI? Aaaargh...)

Az Adorage nevével ellentétben nem dühös adózók számára keres megoldást, hanem egy kifejezetten videomunkák feltuningolását szolgáló effektprogram. Mint oly sok mást ezen a területen, ezt is a ProDAD készítette. Az Adorage egy multi-effekt rendszer, melynek segítségével számítógépes grafikákat és animációkat tuningolhatsz fel rém egyszerű lépésekkel. Ma már létezik egy külön program, amely a Movieshoppal együttműködve képes a VLabMotion/DracoMotion kártyák által bedigitalizált filmekre ereszteni az effekteket. Az amigás változatot persze a mezei felhasználók is igénybe vehetik, két perc alatt látványos munkákat készítve.

Adorage

Ha egy mondatban kellene definiálni a programot, akkor valami olyat mondanék, hogy betöltesz egy képet vagy animációt, kiválasztasz egy látványos effektet, megadod az effekt néhány tulajdonságát majd kimented az egészet képkockánként vagy animációként.

Az Adorage is előszeretettel alkalmazza az SSA animációs formátumot. Erről bővebben a Monument Designerrel foglalkozó cikkben írok (sőt, nemsokára egész részletesen a Clarissa névre hallgató program leírásánál).

Gépigény

Olyan szinte nincs is neki - egy mega rammal is beéri és elmegy akármilyen Amigán. Persze nem árt, ha az az Amiga AGA (1200 vagy 4000), és az sem hátrány, ha van benne mondjuk 4 mega szabad ram. Animáció kimentéséhez melegen ajánlott a merevlemez is. Sajnos a program nem viszi túlzásba a rendszerbarátságot, magyarul grafikus kártyára nem lehet átirányítani a kezelőfelületet, és még a legújabb változat is hajlamos a fagyásra, főleg a beállítások menüből való kilépéskor. Szerencsére munka közben már nem fagyogat - éshát ez a lényeg.

A program dobozában egy Konrad nevű animáció-összeállító programot is találsz, ez azonban a Scala Animlabját ismerve felejthető. Ha SSA animációt szeretnél használni, és nincs meg a Clarissa, akkor esetleg lehet létjogosultsága.

Az Adorage szívesen dolgozik akár ECS képekkel is (!), mindössze a HAM módokat nem támogatja, ami érthető is, hiszen a legtöbb effektnél kivitelezhetetlen a ham módban való tárolás. Animációkanál amúgy sem lehet észrevenni a ham és az AGA közti különbséget. Fontos még, hogy az amúgy marha hasznos flickerfixer az SSA animáció „ellen" dolgozik, egy ilyen ketyere csak hátrányosan befolyásolja a lejátszás minőségét. Ha flickerfixert használsz, maradj az anim5-7-8 formátumnál, vagy lejátszáskor hatástalanítsd a hardvert. A Genlock használata kifejezetten ajánlatos, mivel igazán profi hatás akkor érsz el videóddal, ha az Adorage animációit rá tudod keverni a filmedre.

Telepítés

Egy szem lemezen érkezik a program, és sajnos nem a szabványos installerrel (ez a ProDAD kedves szokása, a Monument Designernél is ugyanezt a módszert alkalmazták): a lemezen találsz egy HDInstall nevű programot. Ezt másold be a merevlemezedre oda, ahová a programot telepíteni szeretnéd (pl. Work:gfx). Hogy még kevésbé legyen felhasználóbarát, a program nem szól, hogy egy saját könyvtárat fog létrehozni, tehát ha készítettél egy pl. „work:gfx/adorage" könyvtárat és oda húztad a HDInstall ikont, akkor a program a work:gfx/adorage/adorage könyvtárba kerül majd. No comment.

Indulás után

A programról nem volt érdemes több screenshotot csinálni - egyrészt mert minden németül van (és mint tudjuk, egy átlagamigásnak nincs elég nagy feje két idegen nyelvhez), másrészt a többi képernyő csak szöveget tartalmaz. Egyszóval indulás után azt a képet látod, ami valahol itt van a cikk oldalain. A képernyő nagy részét a kiválasztható effektek foglalják el. Ne ijedj meg, ezek csak csoportok, legtöbbjükhöz több effekt tartozik. Az Adorage-hez lehet vásárolni további effekt csomagokat, ha jól tudom, a cikk írásáig összesen három, egyenként százötven effektet tartalmazó lemez kapható. Ezekhez még nem volt szerencsém, de kezelésük ugyanaz, mint azoké, melyeket itt ismertetek.

A program csakis IFF képekkel képes dolgozni, használat előtt tehát konvertáld át képeid legfeljebb 256 színű IFF-re. A program készítői többször hivatkoznak arra, hogy az effekteket szövegre is rá lehet ereszteni - persze, csak előbb képpé kell alakítani, hehe... Ha hátteret is szeretnél, ügyelj arra, hogy a két kép (a háttér és az, amelyik előjön) palettája azonos legyen. Ezt például a már említett Animlabbal is megoldhatod, egyszerűen ereszd át rajta a képeket, miközben bekapcsolod a Palette menünél pl. a Lock optimized-et. A háttér felbontásának és színei számának ráadásul meg kell egyeznie a bejövő képével. A palettának persze nem muszáj egyeznie, de ez esetben valamelyik kép hibásan jelenik majd meg. Ez esetleg épp kívánatos mellékhatás is lehet...

Az effektek alatt találsz egy Sequenz feliratú kapcsolót. Rákattintva először azt kérdi meg a program, hogy a Startbild (induló kép) a betöltött animáció hányadik képkockája legyen. Ha tehát egy animációra ereszted az effekteket, akkor nem feltétlenül kell az első képkockától kezdeni. Utána jön a Laufzeit kérdés, vagyis az effekt hosszára kíváncsi a program. Mint tudjuk, felénk 50 félképet vetítünk másodpercenként, míg amerikai és japán olvasóink 60 félképet adjanak meg...

Stroboskop - ha jártál már diszkóban, tudod, mijaza a stroboszkóp. Ha 0-át adsz meg, kikapcsolod.

Tőle jobbra van a Richtung (irány) kapcsoló. Ez határozza meg, hogy a kiválasztott effekt bejön a képre vagy távozik róla.

Jobbra fenn a Script kapcsolócsoportot látod. Egy script nem más, mint parancsok előre összeállított sorozata.

Alatta vannak az Animation kapcsolók - a már elkészült, kiszámított animációkat alakíthatod tovább ill. játszhatod le.

Option

Három kapcsolója van, a Workbenchet kapcsolhatod vele ki (igen kevés memóriával rendelkező gépen lehet értelme), a Hintergrund a hátteret kapcsolja be/ki, a Test pedig lehetővé teszi, hogy valós állományműveletek helyett a program mindent csak szimuláljon. (Ez kicsit olyan, mint mikor a frigid feleség közli, hogy „óóó"...)

A legújabb változatban van egy negyedik kapcsoló is, amely azt dönti el, hogy a kép nulladik színét maszkolja-e a program vagy simán rajzolja meg. A maszkokról írtam már részletesen az ImageFX sorozatban (meg most a Monument Designerben).

A legalsó sorban a program üzenget nekünk, alapállapotban például mindenféle adatot a szabad memóriáról ésatöbbi. Az Ado-Prefs kapcsolón keresztül jutsz el a beállításokig, az Ende pedig a már jól ismert Internet-csatlakozás varázslót indítja el.

A kérdőjelek az adott területről adnak áttekintést (betöltött animáció mérete, képkockái stb).

A beállítások

Itt igen gyakran lefagy a program (nem volt türelmem kikísérletezni, mivel akad össze), de szerencsére ide csak egyszer kell bejönni és testreszabni az Adorage-et.

Bildschirmposition

A kurzorbillentyűkkel pixel pontosan beállíthatod a tévéden (esetleg monitorodon) a képernyő helyzetét. Mivel a program készítői feltételezik, hogy videomunkákat fogsz készíteni, nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy esetleg a Workbench Overscan beállításai nem felelnek meg a TV képernyő teljes kitöltésére. A HELP billentyűvel visszakozhatsz, sőt, a startup-sequence során betöltött szabvány értéket is bekérheted ide.

Animations-Planes

Ha az alapbeállításúnál több színű animációt töltesz be (pl. 16 színű után 256 színűt), a program automatikusan alkalmazkodik hozzá és nagyobb színmélységre vált - hacsak nem állítasz

itt be egy fix értéket. Bitplane-ben kell megadnod az értéket (tudod: 1 bit 2 szín, 4 bit 16, 8 bit 256 szín stb).

Grafikpuffer

Elavult opció, ma már majdnem mindenkinek van annyi memóriája, hogy ne kelljen azzal foglalkozni, vajon az a húsz kB-os GUI a chipramban maradhat-e, míg számol a gép...

Grafik-zwischenspeicher

Az utoljára kiszámolt gépet megjegyzi a program, hátha tovább akarod módosítani. Hasznos, főleg scripteknél.

Effekt-zwischenpause

A + és - jelekre kattintva módosíthatod. Marhaság. Azt szabályozza ugyanis, hogy a kép be- és kiúszása között hány másodpercig álljon mozdulatlanul. Igen ám, de ezt anim7-es formátumnál simán definiálhatod pl. Ppaintben, ha pedig anim5-nél maradsz, a Brilliance egy pillanat alatt hozzáad az animáció közepéhez akárhány képkockát. Egyszóval csak akkor használd, ha nincs jobb.

SSA/IFF animation

A már sokat emlegetett animációs formátumok közül választhatsz egyet.

Effektlänge in Sekunden/Halbbildern

Az effekt hosszát nemcsak másodpercben adhatod meg: ha pontosabb módszerhez ragaszkodsz, válaszd a félképet mint alapegységet. Mint tudjuk, egy másodperc PAL rendszerben 25 képkockát, vagyis 50 félképet jelent.

Alte/Neue Grafikausschnittauswahl

Ez egy igen szép (hosszúságú) szó... Azt adja meg, hogy a régebbi változat módszere szerint választanál-e ki inkább egy adott területet, vagy az új szerint.

Az új módszer rövid leírása:

Egy szokásos ablakhoz hasonló kerettel történik a kiválasztás. A felső keretnél fogva mozgathatod az ablakot, máshova kattintva pedig nagyíthaod/kicsinyítheted. Ha készen vagy, a szokásos bal felső gadgettel bezárhatod az ablakot. Közben a jobb gombra inverzben jelenik meg a grafika, hátha úgy könnyebb megejteni a kiválasztást.

Dialog requester-Scrolling

A program párbeszéd-panelei alulról ússzanak-e be, vagy egyszerűen csak jelenjenek meg a képernyőn. Fontos...

Speicher-Pfad für IFF-Bilder

Ha az elkészült művet képenként szeretnéd kimenteni, itt kell megadnod, hova kerüljenek az (egyébként automatikusan megszámozott) képkockák.

IFF-Bilder speichern als

Itt kell megadnod a képkockák bázisnevét.

Az effektek

Sokan vannak, és a legjobb, ha szépen végigpróbálod őket. A példa kedvéért rátettünk a CD mellékletre néhány anim5-ös animációt. Ezeken a csillagkép-figurák animációit mind Adorage-dzsel számítottuk ki, majd anim-ecsetként betöltöttük a Brilliance alá. Ezután a maradék színes grafikát ecsetként ráhelyeztük az animáció képkockáira (közben az ecset végig egy helyben állt). A 12 animáció összerakása megvolt két óra alatt (...mert nem volt benne nagy gyakorlatom).

A kézikönyv hosszú oldalakon át ecseteli az egyes effektek tulajdonságait - egy biztos: próbáld ki mind, különben úgysem alkothatsz róluk véleményt.

Egy egyszerű példa

Az első animáció

Állítsd be a prefs-ben az IFF képek mentését és a képek útvonalát.

Kattints az egyik effektre. Előjön egy ablak, benne az oszlopok mutatják a különböző effekteket, a sorok pedig lefelé haladva egyre finomabb (hosszabb) lefutást eredményeznek. Most elég lesz valamelyik felsőre kattintani (általában Sehr grob), legfeljebb kicsit döcögős lesz az animáció.

Ezután az előugró ablakban add meg, hogy Dateiauswahl, vagyis hogy ki fogsz választani egy képet az effekthez. Ez egy szabványos kérdező segítségével történik. Ha a Hintergrund be van kapcsolva, kérni fog egy másik képet is, ami előtt az animáció majd lezajlik (a két képnek legyen azonos palettája!). A következő kérdés az lesz, hogy a kép mely részére kívánod az effektet ereszteni. A válaszunk legyen Vollbild, vagyis a teljes kép. Végül következik egy biztonsági kérdés (mármint hogy komolyan gondolod-e az egészet). Itt kérhetsz egy próbát is, de talán nem nagy dőreség, ha mi rögtön valódi képeket szeretnénk... A program ezután szép lassan elkezdi számolgatni az egyes kockákat. Hosszabb-rövidebb idő után elkészül. Ilyenkor egérkattra visszatérhetsz a főképernyőre. A kiszámolt képkockák ott várnak rád a megadott útvonalon. Részemről az Animlabban történő összefűzést ajánlom, de ezt megteszi minden ismert rajzprogram is.

Az Adorage újabb ékköve lehet videostúdiódnak - főleg, ha pár perces munkával szeretnéd elkápráztatni a megrendelőt. Ha pedig neadjisten VLabMotion kártyád is van, akkor ugyanezt megteheted a kiexportált film képkockáival is...

Horváth Péter

Néhány tipp ikonokról és egyebekről

Néhány tippet szeretnék adni azon hányatott sorsú 040/060 tulajoknak, akik a hypergyors AGA társaságában múlatják el az Amigázásra szánt idejüket.

Sikerült végre beszereznem egy multisync monitort, így szemem világa megmenekült, de a multiscan productivity-ra váltás után szomorúan tapasznyaltam, hogy az a sáv meg annyira sem széles, mint amennyire azt én naivan elképzeltem. 128 szín már nem rullah, so elkezdtem visszafelé pakolni a színmélységet és 32-nél lett elviselhető a dolog. De 32 színnel egy normális háttérképet nem lehet berakni (max egy 8 színűt).

Először levettem a Workbench prefs-ben az ikonok minőségét a legrosszabbra. Aztán ráersztettem néhány jó képre egy floyd-steinberg dithert, 16 színre. A WBPattern prefs-ben a WB háttérnél a dithert lelőttem (szintén gyenge minőségűre-mert már van dither-), de a színreprodukciót „best"-re állítottam. Az ablak-pattern színreprodukciójának minőségét és a dither-minőséget is teljesen lebutítottam. Na ezek után a WB csak a 16 színű háttérkép palettáját fogja optimálisra összehozni, az ablakok háttérképének színei ehhez fognak igazodni (ehhez kell egy olyan pattern, ami nem feltétlenül néz ki rosszul azzal a palettával).

Az ikonok minősége nem romlik igazán, a MagicWB Daemon + szalad mellette.

Így kaptam egy 32 színű, TÖKÉLETES színekkel rendelkező és nagyon gyors WB-et. Pl. a 640*200 körüli ablakokat 2-3 frame alatt frissíti (MCP-ben a solid windowsizing/moving bekapcsolva), szóval eléggé látványos.

A gáz az, hogy 1 mpeg zene(songplayah) teljesen kifekteti a gfx sebességét. Enyhén szólva használhatatlanná válik (muis NET stuffok elfexenek totálisan). Nosza, hakkoljunk még egyet:

Songpayerben az audio-buffert 15 másodpercre állítottam, az executive-ban pedig a „songplayer audio"-ja dinamikus prioritást kapott. 0-as prioritásnál 060-on kb. 4 mp. alatt telepakolja ezt a 15 mp-et. Ezután, ha a CPU-hoz nyúl a brózer, vagy bármi más, azt teljes sebességgel fogja tenni, mert a sP-audio -50 körüli prioritást kap (ofkoz csak ha nem aktív a songplayah), szal sok vizet nem zavar (btw. trace guruk fixen -128-ra belőhetik a raytracer stuffjaikat), és a zene meg zörög tovább a bufferből... A végeredmény nem rossz...

bocs a sok dramaturgiai elemért :)

Regards!

aDr a másfélnótás

Lightwave a gyakorlatban

Először is üdvözlet!

Az AV mostani számától kezdve sorozatot írok, a LightWave rajongók számára. A cikkben megpróbálok néhány tippet és trükköt bemutatni a haladó felhasználók számára. Minden bizonnyal elő fog fordulni olyan eset is, amikor valamely bemutatott dolgot meg lehet oldani egyszerűbben vagy szebben. Szívesen fogadok minden építő jellegű kritikát, mint ahogy mondani szokták: - Jó pap holtig tanul.

A cikkek megértéséhez feltétlenül szükséges a LightWave alapvető ismerete, de a legjobb, ha az olvasó járatos a 3D-s modellezés és rendering mibenlétében is. A leírt dolgok alapvetően az LightWave 5.00-ás verziójával értendők, de nem kizárt, hogy működik régebbi változattal is. Az alapokat nem magyarázom, mivel azt már Arany Sándor megtette. Az Aurum DTP Stúdió kiadott egy könyvet LightWave 3D címmel, ami érthetően (?) elmagyarázza, hogy mi mire is való. A könyv egyetlen hátrányos tulajdonsága, hogy nem tanít arra, hogy miként kell modellezni, tárgyakat mozgatni, színpadot beállítani. Most az AV-ban próbálok tippeket adni, tanáccsal szolgálni.

Az Amigás levelezési listán merült fel a kérdés: - miként tudjuk megoldani azt, hogy a Föld körül szabályos pályán keringjen a Hold? A LightWave (továbbiakban LW) erre a feladatra nem ad megoldást, de könnyedén megoldható. Az LW alapvetően ebben különbözik más 3D-s modellező és animációs programtól: - nem nyújt semmi készet a kezedbe, (gravitáció, lángok stb.), hanem mindent neked kell megoldanod. Ez először hátránynak tűnhet, de később már láthatjuk, hogy ez az LW legnagyobb erénye. Ezen feladatra minimum kettő, de lehet, hogy több megoldás is létezik, de most csak e kettővel foglalkozunk.

De ne szaporítsuk tovább a szót, térjünk a lényegre!

Az LW indítás után lépjünk át a Modeler-be. Az Objects/Ball eszközzel rajzoljunk meg egy gömböt, miközben nyomjuk a Ctrl gombot. Az elölnézeti képen elkészült a kívánt meretű kör, az Objects/Numeric menüpontjában (N billentyű) állítsuk be a Z sugarat is. Jobb gömbösséget kapunk, ha a Tesselation kapcsolót aktiváljuk. A Polygon/Surface menüben (Q betű) a Default felületet írjuk át „Föld"-re. A Smooth kapcsolót már most bekapcsolhatjuk, de akár később is megtehetjük. Az Objects/Custom menü Center plugin segítségével igazítsuk 0,0,0 pozícióba a gömböt, hogy később ne okozzon gondot.

Ha ezekkel megvagyunk, akkor Objects/ Export/NEW eszközzel küldjük át a Layouter-be a tárgyunkat. (Az objektumnak adjunk .lwo kiterjesztést, hogy később könnyen azonosíthassuk.) Copy gadget (C betű) megnyomása után lépjünk át a második rétegre és jelöljük hozzá háttérnek az elsőt. (2-es gomb, 1-es gomb + ALT) Paste funkció (V betű) használata után használjuk a Modify/Size eszközt (Shit + H) 0,0,0 koordinátákon. Állítsunk be egy akkora méretet, amekkora Holdat szeretnénk. Adjunk neki találó felület nevet, majd Exportáljuk ki Hold néven.

Menjük vissza a Layouter-be.

I. megoldás:

Felülnézetből zoomoljunk ki, majd a Holdat mozdítsuk el az X tengelyen R (7 egység) távolságra, majd rögzítsük. (1.ábra)

Objects menüből Add Null Object.

Remélhetőleg a Föld közepében lesz, ha mégsem, akkor rakjuk oda.

Holdnak Parent Object -> Null. Így a Hold rögzítve lesz a Null tárgyhoz, követi annak minden mozdulatát.

Null Object kiválaszt, 30. képkockán beállítani, hogy Null objektum megfordul Heading tengelyen (Y) 360°. Rögzítsük!

Motion Graph, 30. képkocka kiválasztás után az End Behaviort állítsuk Repeat-re. (2.ábra) Ez azért kell, hogy ne csak egyszer lehessen körbe fordítani.

Végső ellenőrzés képpen Make Preview, 1-30 képkocka.

Nagyon fontos momentum a LW renderingben, hogy a 0. csomópont NEM KÉPKOCKA! Soha ne állítsuk be a 0. csomópontot képkockának renderingben, mert hibás mozgásfolyamatot kapunk.

Játsszuk le a Preview -t. Már itt is látjuk, hogy a Hold nem a 0. pozícióból indul, hanem az elsőből.(3.ábra)

Viola, a Hold kering a Föld körül!

Ha akarjuk beállíthatunk a forgási periódus 50%-ra (15. csomópont), valamennyi (25°) dőlési szöget Bank tengelyen a Null objektumnak. (4.ábra) Ha így teszünk, akkor nem árt, ha a 0. csomópontban és a 30.-ban is beállítjuk a 25°-ot negatív értékkel. (5.ábra) Mindezt elölnézetből tegyük.

Abban az esetben, ha ellipszispályát szeretnénk, a 25% -os és 75% -os periódusban (8.csomópont H:96° és 23.csomópont H:276°) állítsunk a Null obektumnak a Z tengelyen elmozdulást. (6.ábra)

8. csomópontban legyen 2 egység, 23. pontban pedig -2 egység. Ha minden sikeres, akkor egy gyönyörű ellipszis pályán fog mozogni a Hold. Ellenőrizzük felülnézeti Preview animációból.

Arra viszont vigyáznunk kell, hogy ne piszkáljuk túlzottan a Hold mozgását, mert a mozgáspályája eltorzul.

Ha kedvünk van hozzá, akkor forgathatjuk is a Földet. De ha elmozdítjuk, akkor a Null objektumnak be kell állítani Parent Object -> Föld. Így a Holdunk követi a Föld mozgását, de itt már ki kell számolni a Föld forgása és Hold keringése közötti eltérést.

II. megoldás:

Töröljük a színteret, majd lépjünk a Modeler-be.

Objects/Disk eszközzel rajzoljuk meg a kívánt sugarú és elliptikus formájú korongot. Ez lesz a segédeszköz a Hold kulcspozícióihoz.

Numeric menüből állítsunk be neki annyi oldalat, amennyi kulcspozíciót szeretnénk, hogy a Hold körbeforduljon. Ez az érték legyen most 30. Minél több pontból adjuk meg, annál pontosabb mozgásokat tudunk csinálni, viszont annál több a munka vele.

Modify/Rotate (Y gomb) eszközzel forgassuk el a Z tengelyen, 0,0,0 pontból 20°-kal.

Ezt a tárgyat is exportáljuk át a Layouter-be ellipszis.lwo néven.

Töltsük be a Földet és a Holdat a Layouter-be. A Scene menüben állítsuk át az ellipszis nézetét Only Points-ra.

Ezt az ellipszis nevétől balra lévő kicsi jellel tehetjük meg, ha rákattintunk. (Pontokból álló négyzet.)

A Holdat állítsuk Bounding Box-ra. (Négyzet kerülete.)

Állítsuk be a méretét az ellipszisnek, hogy arányos legyen.

Felülnézetből rakjuk a Holdat az ellipszis pontjaira, közben léptessük a kulcspozíció csúszkáját (Jobbra- és Balra-nyíl). (7.ábra)

(Legegyszerűbben a nézőpontot az ALT lenyomás közben egérrel tudjuk görgetni.)

Amikor ezzel megvagyunk, akkor elölnézetbol is csináljuk végig az egészet. Ellenőrzésként készítsünk egy Preview-t.

Töröljük le az ellipszist az Objects/Clear Object funkcióval. Lépjünk át a Scene panelra, nyomjuk meg a Scale All Keys gadget-et.

A kérdezőben állítsuk be: Scale Frames By: 3.

Máris láthatjuk, amint a Hold mozgási pályája megszépül. (8.ábra) Mivel tudjuk, hogy a Hold mindig ugyanazt az arcát mutatja a Földnek, kapcsoljuk be a Motion Graph panelon az Align To Path funkciót. Így a tárgy forgásával követi az útvonal görbületét, azaz mindig az utat nézi.

Ennek a módszernek a legnagyobb előnye, hogy ortopéd (értsd:teljesen alaktalan) mozgási pályákra is lehetőség van.

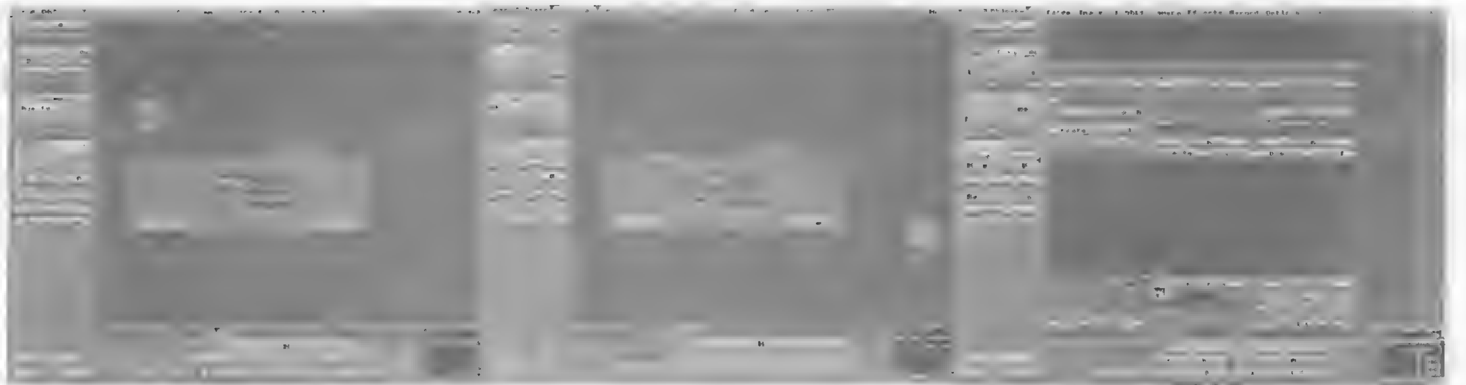
Ezen módszer segítségével tudunk készíteni olyat, hogy egy lámpa körbefutja egy kép bizonyos részletét.

Amennyiben nem találtok ki egyéb feladatot számomra, úgy a legközelebbi Amiga Világ számban a kerekpárlánc mozgásáról lesz szó. Tehát ötleteket kérek!

Tisztelettel:

Borsányi István
(Rat^HackSoft Industries)
E-Mail:
rat666@freemail.hu









1	2	3
4	5	6_1
6_2	6_3	7
8		

Nem kell semmi okosság: egy Amiga típusú szuper személyi számítógép, kb. 40.68-as Kick, egy OS3.5 (ami ugye CD-n gyün), egy frissen formázott indítóképes rendszerpartíció, egy darab novícius szintű Amiga felhasználó és kb. 12,5 perc türelem, oszt föl is mászott az új revíziószámú rendszer a vinyóra. Azon szerencsések, akiknek már fél éve ott figyel a ware a vinyóján, azok most lapozhatnak...

Az OS3.5 telepítése

Egy oprendszer, amelynél abszolúte nem követelmény az alábbiak megléte:

- 400 MHz CPU (de 800 jobb)
- 256 MB RAM (de 512 jobb)
- 8 GB merevlemez (de 32 jobb)
- 32x CD-ROM meghajtó (de 72 jobb)

A fentiekkel szemben egy igazi operációs rendszer megelégszik[1] 14MHz-cel, kb. 4-6M rammal (min. 1 chip, 4 fast) a vinyóról[2] egy full installnál olyan 12 megát foglal, de ebben már az Internet, meg a hátterek is benne vannak. Ahogy elnézem, a pure OS még mindig 5M alatt van!!! ...és a CD meghajtó is csak azért kell, mert azon terjesztődik. Viszont kickstartból a 3.1-es (40.68, 40.70) az nagyon kell nekije. Ha nincs, bele se kezdj a telepítésbe!

Majd elfelejtettem, hogy józan felhasználói - majdnem azt írtam, hogy paraszti ész **(nade az olyan „pesties" lett volna, mi? - a törd.)** - kell hozzá. Tényleg nem kell okoskodni; a legrövidebb út mindig az egyenes. Legalábbis a mi világunkban...

Az OS3.5-ről egyelőre csak annyit, hogy ez egy alap ahhoz, hogy használhasd a géped és esetleg internetezhess, vagy CD-t hallgathass, de ezt nem kizárólag a vele adott stuffokkal teheted meg. A szállított cuccokat bármikor lecserélheted egy neked szimpatikusabbra[3]...

Most pedig több szinten elmesélem, hogyan is kellene telepíteni egy rendszert, mielőtt felkiáltanál, hogy suxx, mert neked nem megy, meg fagy, meg gurul, meg satöbbi... Mert ezt a rendszert már telepíteni kell, nem elég csak úgy 'ezt ide-, azt odamásolom' módon és pénteken éjfélkor, temetőben fekete macska feláldozása sem segít.

I. Gyorstelepítés, ha semmi gond nincs

Ez mindig használható, ha van egy szimpla 3.0-ás rendszered. Ha már 3.1-es van, akkor értelemszerűen kihagyhatsz lépéseket, de erről (is) később.

0. Kibontod a dobozt és szemrevételezed a tartalmát:

- Kickstart ROMok. (a LowCost verzióban nincsenek)
- 1 db. CD-ROM rajta a teljes OS 3.1, OS 3.5 és egy csomó nélkülözhetetlen ware
- Kézikönyvek
- regisztrációs kártya

1. Elolvasod, hogy mit ír a kézikönyv az installálásról (ezt úgy hívják magyarul, hogy rtfm...). Ha nem, akkor ezt a cikket.

2. Kicseréled a KS ROMokat. Ezt talán mégis inkább szakemberrel végeztesd el, mert a csomag árában nincs benne a repedt alaplap és a törött ROMok garanciális javítása, vagy cseréje. Ha nincs a csomagban, akkor ez a lépés - értelemszerűen - kimarad. Helyette egy állományból is RAMba töltheted a KS-t.

3. Floppira készítesz egy minimum OS-t, a rendszeredet learchiválod, bootolsz a floppiról, majd megformázod a rendszerpartíciódat. Ha van két - vagy több - indítóképes partíciód, akkor nem muszáj floppiról. (Valamilyen CD állományrendszert is másolj rá.)

4. Telepíted az OS 3.1-et. Van kérdés?

5. Újrabootolsz, de most már a 3.1-ről, majd telepíted a 3.5-ös rendszert is. Ha klíből megfuttatod a 'SetPatch'-ot, akkor nem kell újraindítani, csak a 3.5 felrakása után.

Készen is vagy, használod egészséggel az új oprendszert.

Nos, mivel Amigások vagyunk, ennyi lenne az/egy igazi oprendszer telepítés menetének leírása[4]. Az összes személyes ismerősömnek is sikerült, de mivel valaki hallott egy idős néniről, akinek az unokája elütötte azt az embert, aki állítólag ismert egy olyan Amigást, aki nem tudta maradéktalanul felrakni az új rendszert... Na az ő kedvéért egy picit bővebben is elmesélném, hogyan installálunk rendszert az Amigán.

II. Lassú telepítés, ha van némi gond

(de miért lenne?)

Maradjunk egy olyan egyszerű esetnél, amikor egy 15-20 megás formázott, üres, de indítóképes partícióra kívánod felrakni a 3.5-ös Workbenchet. Természetesen nem valami suxxos bétaverziójú állományrendszert telepítve a friss partícióra. Amúgy az állományrendszer nem problémás, nekem a tesztelés közben sikerélményem volt FFS, AFS, PFS és MUFS állományrendszerekkel is. Természetszerűleg már van egy telepített >= 2.x-es rendszered - egy másik partíción -, amelyről az egész procedúrát le szeretnéd vezényelni. (Azt felejtsd el, hogy az agyonhackolt 3.1-es rendszeredre pakolod, mert elég kicsi a valószínűsége a sikernek, amíg a hackokat le nem dúrod...)

I. Rögtön az első gond ott szokott lenni, hogy a KS ROMok drágák, ezért egy ún. image filében szokás beszerezni ezeket és egy ún. remappolás fedőnevű technológiával felpakolni a RAMba. Na már itt is el lehet veszni[5] a tengernyi lehetőségben.

Jobb rendszereken amúgy is szokás a KS fastramba pajszerolása (A kártyák ugye pl. az Exec-et is a chipramba nyomják, ezt alapból illik egy FastExeccel átpakolni. Ha meg már mozgatjuk, akkor a legegyszerűbb, ha a lassú rom, vagy chipram helyett a rendszer rutinjai mind a gyors fastramból jönnek elő), tehát már úgyis indul egy ilyen proggy, ami mindent átpakol, majd néhány báziscímet átírva a fastramban lévő KS-re irányítja a rendszerhívásokat. Ennek a progginak, meg az egész rendszernek - a végeredmény szempontjából - teljesen mindegy, hogy a romokból, vagy egy imidzsfájlból veszi az anyagot.

A KS felnyomása a fastmemóriába attól függően szokott történni, hogy milyen hardver lóg a CPU porton. Ha semmilyen, akkor elkezdhetsz gondolkodni egynek a beszerzésén, mert anélkül igencsak macerás a dolog kivitelezése...

Ha sima fastram bővítőd van, vagy MMU nélküli kártyád (vagy mint nálam, hibás az MMU-ja), akkor keress egy SKick nevű remappolót az aminet/util/boot könyvtárban. Ez az egyetlen KS pajszeroló, aminek mindegyik kártyán működnie kéne. Egy PCMCIA ramkártyán azért ne számíts sok sikerre. Apolló 040-, 060-nál a RemApollo a Te barátod. Blizzard kártyáknál pedig a BlizzKick, vagy BlizzMagic a nyerő. Minden esetben kell egy

---

1. írom: megelégszik... ez nem jelenti azt, hogy jól is érzi magát rajta. De egy 030/66-on már kielégítőnek mondható a sebessége... és a nevében sem kell a kiadás évszámát megadni. Hogy is nézne ki, hogy AmigaOS00?

2. a kézikönyv hosszú oldalakon keresztül regél valamit olyasmiről, mint floppihasznalat, de ezt fogadjuk némi egészséges fentartással, hiszen már az 1.x-es WB sem volt leányálom vinyó nélkül.

3. akár az egész OS-t is, például a Linux pingvin se sokkal csúnyább, mint a boingball... De a legszebb a pingvin bb-os mellénnyel a trolimegállóban.:)

4. szinte annyira egyszerű, hogy már egy magastalpú szöszke is meg tudná csinálni, ha rá mernénk bízni egy ilyen - számára nagybonyolultságú - dolgot. Miután megcsináltam, tesztelésként rábíztam a 11 éves lányomra egy 120 megás vinyót és csont nélkül, elsőre felrakta az új OS-t.

5. itt akár az elvérezni kifejezést is használhattam volna.

minimum 40.68-as (A4000-nél 40.70-es) verziószámú KS image állomány, amit a KS remappoló a fastramba suvaszt. Ezeknek a programoknak az ismertetését valahol megtalálhatod a magazin hasábjain (ha volt annyi időm, vagy valaki írt róluk...). A stuffok az aminet/util/boot|misc könyvtárban találhatók és mindegyiknek bőséges dokumentációja is van. A futottak még kategóriában talán megemlíthetném a CPUControl, SetCPU, KickROM07b, MKick, ZKick, Pseudo nevű programokat is - az utóbbi három 1.x-es rendszerek feljavítására -, mert ha esetleg az elsődlegesen említett programokkal nem sikerül, akkor talán ezekkel...

II. Tehát, ha már van 3.1-es KS, akkor már minden sínen van. Fel kell raknod a 3.1-es rendszert. Persze csak akkor, ha még nincsen. Ezt úgy ellenőrizheted le, hogy megnézed a (WB) Workbench menü About pontja mit ír ki verzió és revíziószámként (de lekéredezheted shellből a Version paranccsal is):

Kickstart version 39.106 ; 3.0-as kick

Kickstart version 40.68 ; már nem lehet rossz

Workbench version 40.42; ez meg egy 3.1-es WB

Workbench version 44.2; mégis, mit akarsz még???

Copyright © 1985-1999

Amiga International, Inc.

All Rights Reserved.

Tedd be a CD-t és válaszd ki az OS-Version3.1 könyvtárból a neked szimpatikus nyelvet szimbolizáló ikont. Ezek mindegyike ua. szkriptet indítja, csak a kommunikáció nyelve lesz más. A szkripttel telepítheted, felújíthatod a 3.1-es OS-t, ill. például kicserélheted a használt nyelvet...

Ezután a szokásos procedúrák következnek: a felhasználói szint (novice, intermediate, expert), a telepítés módja (valós, szimulált), naplókészítés (nyomtatva, állományba, nincs). Válaszd ki, hogy melyik partícióra kívánod felrakni (nem muszáj arra, amiről indítottál, de bootolható legyen). Válaszd ki a nyelvet, a nyomtatót (ha van) és a billentyűtérképet. Ápdétnél még rákérdez, hová tegye a régiből azokat az állományokat, amire még szükség lehet. Ezután felmásol szép sorban mindent amit kell, megcsinálja a beállításokat stb. (Ha először intermediate-re állítod a szintet és pretendre a módot. Ekkor lejátszhatod egy szimulációval a telepítést.)

A 3.1-es rendszer telepítésével megvolnál, ezután jön majd a 3.5-ös.

III. Az install szkriptet az 'OS-Version3.5' könyvtárban találhatod 'OS3.5-Installation' álnéven.

A 3.5-ös teljes telepítése több lépcsőben történhet, csak kapcsold be a kívánt opcióhoz tartozó gombot, azt 'Proceed'...:

1. A telepítés előkészítése

Ezt válaszd, ha 3.1-es rendszerre kívánod telepíteni. Ezt - és a következőket - viszont nem szimulálhatod, tehát vagy élesben megy, vagy sehogy.

2. Az OS3.5 telepítése

Ez csak akkor működik igazán, ha az előző pontban előkészített partícióról bútolsz.

Elolvashatod a használati feltételeket, ha folytatni akarod a telepítést, a legjobb, ha akceptálod... Ezután a szokásos opciók jönnek: felhasználói szint, mód, naplózás.

3. Az internetes warék telepítése

A TCP/IP stack, a brózer és a levelező felrakása. Ezt azért jó, ha felrakod; főleg, ha van egy modemed is a soros porton. Van valami probléma a Miami 3.2-sel és Holger sem akarja tartani az ígéretét - állítólag -, így jobban jársz egy 3.0-as, vagy DX-es Miami telepítésével...

Az AWebet egész jó brózernek tartom, de a Mailerproggi nem egy nagy dörrenés.

4. A PPC támogatás telepítése

A WarpUP-PowerPC-kernel telepítése. Nem olyan lényeges.

5. CD-rom meghajtó

A CacheCDFS meghajtó és a toolok telepítése...



6. Indítólemez készítése vész esetére

Ez egy érdekes dolog. Készíthetsz vele egy lemezt, amelynek segítségével - ha megsérül a vinyód indítópartíciója - a CD-ről is tudsz indítani. Egy üres, formázott floppit kér. Na ez az, amit nem sikerült kipróbálnom, lévén a készítőknek az a fixa ideája, hogy nekem van DF0:-ás meghajtóm. Pedig nincs...

7. Új nyelv telepítése

Ha csak egy új nyelvet akarsz felrakni.

Kb. Ebben a sorrendben is kellene a telepítést elvégezni, természetesen értelemszerűen kihagyva azokat a dolgokat, amikre neked nincs szükséged. Például modem hiánya esetén tök fölösleges az internetes rész, míg ha csak 68K-s proci van a gépedben, nincs értelme a PPC-kernelt is felpakolni...

Telepítés, némi problémákkal

alcím: Ha mégsem hallgattál rám

mottó: Ha esetleg úgy döntesz, hogy mégsem egy üres partícióra telepíted az új OS-t, akkor magadra vess!

Nem igazán tudok olyan okokat, amelyek megindokolják, hogy a régi rendszeredre telepített mindenféle hackokat, patchokat 3.5-re továbbvidd - a többi proggit meg egyszerűen újratelepíted -, de vannak makacs népek.

1. Mindenképpen csinálj egy biztonsági másolatot a rendszeredről. Jól jön majd, ha már sikerült mindent végleg újra összekutyulni...

2. Keresd elő a továbbiakban is mindenképpen használni kívánt programjaid archívjait. Dzsuvázd ki a rendszerkönyvtárakat, ne legyenek benne nem használt, ezeréves, semmire sem való állományok.

3. Azt tudom ajánlani - mivel a 3.0-as rendszerek mindegyikének futnia kell 3.1-es KS alatt -, hogy akár rom, akár rom-image KS-ed van, próbáld ki az eredeti rendszereddel pár napig, esetleg hétig. Nyúzd egy kicsit, kísérletezd ki a legjobb beállítást, próbálgasd, a te konfigodon melyik a legstabilabb KS átpakoló. Egy párszor lefagy(?) a rendszered, de sebaj, mert az előzetes nyúzópróba mentesít attól, hogy esetleg többször kelljen installálnod az új OS-t.

4. Frissítsd fel a rendszered a fentebb már leírt módon először 3.1-re, aztán 3.5-re és használd egészséggel.

5. Esetleg ezután lehetnek némi problémák - mivel a rendszert nem készítették fel arra, hogy többezer régi programmal maradéktalanul együttműködjön. Ezeket egyedi esetként kell kezelned, és egyenként orvosolnod. Ugye, hogy egyszerűbb lett volna egy tixta partícióra felrakni?

Egyebek

A DOpust, Núlkont, MUIt, MCX-et, MCP-t és ilyesmiket nyugodtan használhatod ezután is, nálam legalábbis működtek mindenféle probléma nélkül...

1. Ha a DOpus (Magellán i, ii) eszközsávjában Núikonokat használsz, nem kell megszabadulni tőlük, elég a newicons.library-t bemásolni (benthagyni) a libs:-be, a DOpus environments-ben pedig állítsd be a kezelését.

2. Ha fogy - márpedig fogyni fog (vagy fogni fogy?) cefetül - a chipram, használd az Amineten lévő TweakWB-t.

3. Blitzereknek rossz hír, hogy a RVE dibággere kb. 10-szer gurulósabb és a fordító se lett stabilabb. Érdekes, hogy nem a KS-re allergiás, mert azt bírná, de ha 'loadwb', akkor gáz van.

4. Egyes bétaverziókban volt pár hibásnak tűnő adattípus, meghajtó, meg ilyesmi, de a kommerciális változatban ilyesmit egyelőre nem találtam.

N2

ui.: TRADEMARKS: Az Amiga szó, az Amiga logo, AUTOCONFIG, AmigaDOS, Kickstart és Workbench szavak az Amiga Development LLC tulajdonát képezik az Egyesült Államokban és máshol is...

ImageFX sorozat vol. III.

Legutóbb a Bubble és Liquid effektekről írtam, most folytatom a sort:

Hooks/Scatter

A négyes változattól része az ImageFX csomagnak. Mint az a nevéből is kitűnhet (a scatter kb. szétszóródást jelent), ez az effekt darabokra szedi a képet, és az egyes részeket (ecseteket) fotómontázs-szerűen rakja össze. Igazán látványos effekt, ha animácóra alkalmazod.

Cel size

A képet ekkora darabokra töri a program (pixelben van kifejezve).

Random seed

Véletlenszám-generátor; ez a szám adja majd meg az egyes darabok elmozdulásának irányát és mértékét.

Treshhold min/max

A darabokat nem feltétlenül szedi fel a program teljes egészében. Itt megadhatsz egy minimális és egy maximális értéket. Csak azok a képpontok másznak majd el, melyek fényessége (ha úgy jobban érthető: a szürkeárnyalatúvá alakított pontok világossága) e két érték közé esik.

Az x,y megadja az elmozdulás középpontját.

Source

Ahogy a kép részei elmozdulnak, előbukkan köztük a háttér. Itt adhatod meg, milyen legyen. Lehet fekete (Black), fehér (White), az épp kiválasztott rajzszín (Draw color), kérheted arra a programot, hogy csereberélje fel a képpontokat (Exchange pixels), vagy betölthetsz egy másik képet a Swap bufferbe, hogy annak részeit lássuk a résekben.

Type

A képelemek elmozdulása többféle lehet.

Radial In/Out

A részcskék kör alakot követve mozdulnak el kívülről (In) vagy épp belülről (Out) indulva.

Linear

Normális, egyenletes elmozdulást eredményez.

Swirl In/Out

Adott szögben örvénylő pályát követ a részek elmozdulása.

Displace min/max

A képek legalább és legfeljebb az itt megadott távolságra mozdulnak el.

Angle

Csak akkor van értelme, ha a Swirl típust választottad ki, itt adhatod meg az örvénylés szögét.

Az értékekkel óvatosan bánj, könnyen elváltozhat ugyanis a kép annyira, hogy felismerhetetlenné válik.

Hooks/Pagecurler

Ma már nem is igazi rajzprogram az, amelyik nem tudja a kép sarkát behajtani - az ImageFX sem maradhat le a divat mögött... Ez a modul szinte mindenre képes, amit csak ki lehet találni egy sarokfelhajtásnál, de sajnos a behajlás mértékét nem szabályozhatod. Ha túl nagynak érzed a behajlást, folyamodj a következő trükkhöz:

Vágd ki a képed azon sarkát, amelyikre az effektet rá kívánod ereszteni. A Pagecurlert erre a kivágott ecsetre engedd rá, majd ezután helyezd vissza az eredeti képre - íme, máris akkora a szamárfül, amekkorát csak szeretnél (attól függ, mekkora darabot vágtál ki a képről).

Orientation

A szamárfül irányát adja meg (vízszintes vagy függőleges).

Position

Avagy melyik sarokra kéred?

Curl

A szamárfül „hátulja" fehér lehet, vagy az épp kiválasztott rajzszín színét veheti fel.

Background

A felhajló lap alatti részt definiálja.

Use active pen color

A kiválasztott rajzszínt alkalmazza.

Copy from original

Az eredeti képet hagyja ott (és egyúttal fel is hajtja).

Copy from swap

A swap bufferben lévő (vagyis a másik betöltött képből szúármazó) résszel tölti ki a felszabaduló területet.

Black/White

Lehet sima fekete vagy fehér is.

Copy from alpha

Az alpha channel helyére töltött képet is idemásolhatja, ha akarod.

Opacity

A felhajló rész áttetszőségét adja (magas érték: nincs áttetszőség).

Shade under the curl

A behajló rész árnyékot vessen-e a képre.

Anti-alias

A szamárfül éleinek kontúrelmosása (lassítja, de szebb lesz).

Defaults

Ha sikerült mindent összekutyulnod, itt kérheted újra az alapbeállításokat.

A mai cikk nagy részét az

AutoFX

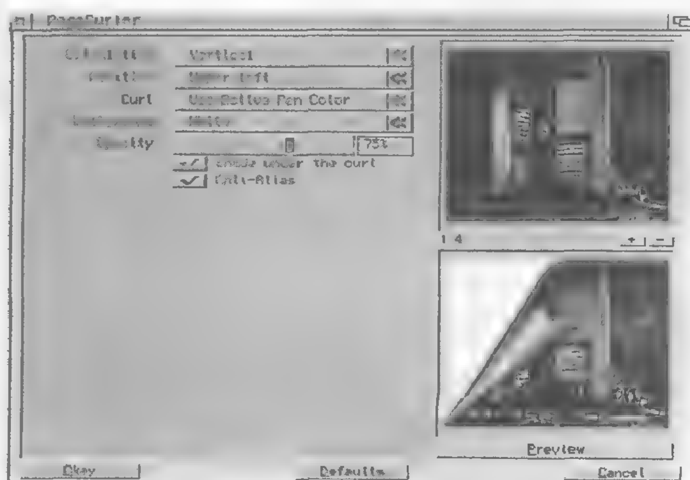
leírása teszi ki.

Az Amiga operációs rendszerének részét képező ARexx nyelv páratlan lehetőségeket kínál a felhasználó számára, csak épp ki kell őket tudni aknázni. Napi2 sorozatából mindent megtudhatsz róla, minket most csak annyi érdekel, hogy ebben a programnyelvben a szokásos parancsokon, utasításokon túl az egyes programok funkciói is használhatóak.

Megjegyzés női olvasóinknak

Nyilvánvaló például, hogy soha a büdös életben nem írnak neked olyan rajzprogramot, amelyben lesz egy menüpont, amelyik teszem azt megnézi a Work: partícióra hétfő óta került 800x600-as méretűnél kisebb képeket, beléjük rajzol egy csillagot és kimenti őket a másik





partíciódra mondjuk GIF formátumban. Ilyen menüpontot azonban TE, az okos amigás bármikor készíthetsz az Arexx segítségével. Mi helyzet azonban a nagyon hülye (vagy nagyon lusta) amigással? Mivel mi vagyunk többen, ezért elkészítették nekünk az AutoFX-et. Az AutoFX-ben megadhatsz egy műveletsort (pl. betöltés, kicsinyítés, majd szürkére konvertálás, gamma korrekció és végül kimentés), illetve megadhatod azokat a képeket, amelyeken ezt a műveletsort a program magától elvégzi. Az AutoFX másik leggyakoribb alkalmazási területe azokhoz az effektekhez kapcsolódik, melyeknél egy paramétert változtatva klassz animációt készíthetsz. Ilyen effekt például a Cloud, ahol az Increment értékét növelve odébbmásznak a felhők. Mivel igen zűrös lenne egy animáció minden egyes képkockájánál külön megadni azt a valamivel nagyobb értéket, egyszerűbb, ha előkapjuk az AutoFX-et.

Induláskor egy ronda ablakot látunk (persze az egész ImFX ronda). Balra keresheted ki a módosítani kívánt képeket. Sajnos nem a szabványos ASL kérdezővel van dolgunk, amin minden alkalommal rendesen dühöngök egy sort (a világ végére elbújtatott útvonalaimhoz rendelt assignok nem működnek, egy hétig kell kattintgatnom például a bescannelt képeket keresve). A Volumes felsorolja a fizikai (csak azt!) egységeket, a Parent feljebb visz egy lépéssel, a Root visszavisz a meghajtó gyökérkönyvtárába, az All-lal kijelölöd a könyvtárban lévő összes képet, a None-nal az összes kijelölést törlöd, a Sequence pedig képsorozatot (számozottat) definiál.

Ha animált effektet szeretnél, akkor a kiinduláshoz általában ugyanazt a képet kell használni. Ilyenkor jelöld ki a képet, nyomd le a Shift billentyűt és úgy kattints az Add file(s) (középen) kapcsolóra - annyiszor, ahány képkockát szeretnél az animációnak. Az Add File(s) alatt látod az Insert File(s) kapcsolót, vele két, már hozzáadott kép közé tudsz beszúrni egyet vagy többet. A Move Frame(s) segítségével módosíthatod a forrásképek sorrendjét, a Remove Frame(s) eltávolítja a kijelölteket, a Remove all pedig az összeset a listából. Persze nemcsak a Main bufferbe tölthetsz be képet, hanem a Swap bufferbe és az Alpha bufferbe is. Ennek akkor van értelme, ha olyan effektet vagy műveletet kérsz, amelyhez kell egy másik (esetleg egy harmadik alfa) puffer.

Operations

Add - hozzáadsz egy újabb parancsot.

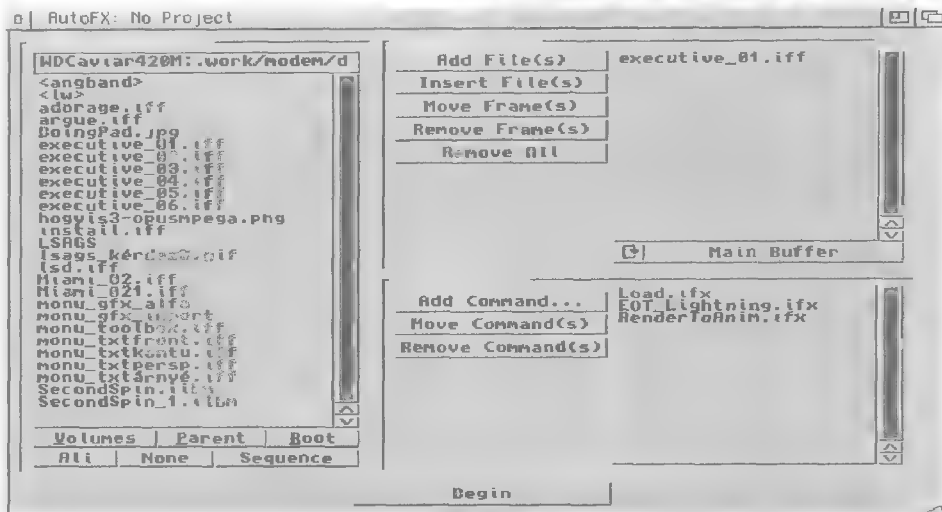
Move - A parancsok sorrendjén változtathatsz.

Remove Eltávolítasz egy vagy több parancsot.

Ezeket a parancsokat hajtja végre a program az összes kiválasztott képen. Nyilvánvaló, hogy előszöris be kell töltenünk a képet (hacsak nem akarjuk az utolsóra alkalmazni újra és újra a műveletet, dehát arra ugye ott a Redo parancs), majd következik a manipuláció és végül a Save, vagyis mentés. Load és Save nélkül az egész értelmetlen (esetleg a Save hanyagolható, ha csak kiváncsi vagy az effektek hatására).

Nézzünk néhány példát!

A legegyszerűbb művelet a sima konvertálás.



Teszem azt van száz jpeg formátumú képed, és Scalaban szeretnéd felhasználni. Ilyenkor az Add File(s)-szal válaszd ki az összeset, a parancsok pedig a következőek legyenek:

Load.ifx

SaveBufferAs_ILBM.ifx

Készen is vagyunk, a képek 24 bites IFF képként lesznek elmentve. Igen ám, de mi 256 színű IFF-eket kérünk! Épp ezért a következő parancsokat állítjuk össze:

Load.ifx

Render_Amiga.ifx

SaveRenderedAs_ILBM.ifx

Ha rákattintasz a Begin kapcsolóra, elindul a meló. Előszöris bejön egy ún. PreScript-arexx kérdező. Itt esetünkben azt adhatod meg, hogy a Render_Amiga modul hány színű képet készítsen az eredetiekből, illetve megadhatod még a színredukció módját is. Ez a kérdező csak egyszer, a munka megkezdésekor jelenik meg. Az összes képet aztán ezekkel a beállításokkal rendereli le a program. Esetünkben érdekes lehet még a Lock palette kapcsoló is, amellyel az összes feldolgozott képnek azonos palettát kérhetünk (animációhoz, vagy gyors, szép Wipe-okhoz a Scalaban kiváló). Ha megadtad a paramétereket, újabb kérdező nyílik. Ezúttal az iránt érdeklődik a program, hogy hová mentse a kész képeket. Itt a csillagokkal veheted rá, hogy számozza is meg a fájlokat.

Most animációt készítünk. Először is válaszd ki azt a képet, amit meg fogunk mozgatni. Kattints rá, majd a Shift nyomvatartása mellett kattints mondjuk tízszer az Add File(s)-ra. Ettől a jobb oldali listán megjelenik tízszer a képünk neve. A parancsok:

Load.ifx

EOT_Cloud_Load.ifx

SaveBufferAs.ifx

Az EOT-tal kezdődő effekteket lehet animálni (Effekt Over Time - kb. az effekt változik az idővel).

Most a Begin után előjön a Clouds kérdezője. Először is megadhatsz egy állományt, ami a Clouds effekt beállításait tartalmazza (ezt te magad is elmentheted, ha a Clouds effektet előhívod a programból), illetve a step size-ot, ami a felhők mozgását szabályozza.

Ezután következik a szokásos kérdező arról, hogy hova és milyen névvel akarod kimenteni a cuccost - majd kezdődik a munka. Mármint a gépnek, te mehetsz kávét főzni...

Az AutoFX-ben kiadható parancsok

Azokat a parancsokat nem ismertetem, melyek működése teljesen evidens, mert akkor megtelne velük a mag. (Az antialias például antialias műveletet végez, a blur pedig... ezt találjátok ki!)

Add.ifx

Két képet komponál össze (egyik a Main bufferben, másik a Swap bufferben kell, hogy legyen) az Add opciót használva.

Adjust_HSV.ifx

A színeket módosíthatod a HSV színmodell segítségével. (A színmodellekről az ArtEffect cikkemben olvashatsz.)

Adjust_RGB.ifx

Ugyanaz, mint az előző, de a színkorrekciót RGB színkerékkel segítheted.

Anim_to_ANIM.ifx

Tetszőleges animációs formátumot konvertál át anim5-re (ezt használják alapból az amigás rajzprogramok, pl. Brilliance, DPaint stb.)

Anim_to_ANIM7.ifx

Tetszőleges animáció Anim7 formátumúvá konvertálása.

Anim_to_FLC.ifx

Bármilyen (ImageFX által ismert) formátumú animációt konvertál a pc-s világban elterjedt FLC-re.

AntoFX.ifx

Nem az önmagát meghívó perpétum mobiltelefonról van szó, hanem olyan szkriptről, amely az egész munka előtt vagy után fut le (például újrarajzolja a képernyőt). Nem szoktam használni...

Bust_anim.ifx

Bármilyen formátumú animációt szétszed képkockáira.

Channel.ifx

Megadhatod, hogy a három RGB csatorna közül melyiket akarod használni (alapértelmezésben természetesen mindhármat).

Cinematte_Load.ifx

Betölti a megadott Cinematte (róla később) beállításokat.

Composite_Matte.ifx

Összekomponál két képet a Matte funkció segítségével.

Composite_Merge.ifx

Ugyanaz, csak most a Merge funkciót használja.

Copy_AlphatoMain.ifx

Az AutoFX csak a Main buffer tartalmát tudja módosítani. Ha ezt akarod tenni az Alpha bufferben lévő képpel, előbb ereszd rá ezt a parancsot.

Copy_MaintoAlpha.ifx

Ezzel küldhetsz egy képet az Alpha bufferbe.

Crop_Auto.ifx

A képekről automatikusan eltávolítja az egyszínű keretet.

Custom.ifx

Minden egyes képkockára ráereszthetsz egy kézzel beírt ImageFX parancsot. (Ilyen parancsot amúgy bármikor kiadhatsz, miután az Esc billentyű lenyomásával bekerültél a program sajátos Shell-jébe.) A program jelenleg (4.1-es változat) 272 paranccsal rendelkezik - mellesleg ezek mindegyike kiadható Arexxen keresztül. Szerintem nem kellene több, mint 60-70 oldal, és máris ismertethetném őket röviden...

EOT_Bubble.ifx

Elérkeztünk a leglátványosabb parancsokhoz, amelyek animációt eredményeznek... ez épp a legutóbb ismertett Bubble effektet mozgatja meg.

EOT_Dream.ifx

A Dream (múltkor ismertettem) funkció animált változatához.

EOT_Fire_Load.ifx

A Fire (tűz) effekthez betölt egy előre kimentett beállítást.

EOT_Lensflare.ifx

A Lensflare (fénybecsillanás a kamerán) effekt animált változatához jó.

EOT_Lightning.ifx

Az egyik legjobb effekt, a villámlás animálására alkalmas.

EOT_Mosaic.ifx

A mozaikeffekt (kikockázza a képet) animálásához.

EOT_Perspective.ifx

A perspektivikus elmozgatást animálja.

EOT_Polarmosaic.ifx

A polar mosaic kicsit másképp kockáz...

EOT_Pondripple.ifx

A Splash effektet segítségül hívva mozgó hullámokat gerjeszt a képen.

EOT_RadialStar.ifx

A Radial Star effektet animálja.

EOT_Rotate.ifx

Elforgatja a képet.

EOT_Scatter.ifx

Épp a mostani számban van róla, ez itt az animált változat.

EOT_Spherize.ifx

Gömbre feszítés á la ImageFX.

EOT_Splash_Adjuster.ifx

Az EOT_Splash_Load.ifx paranccsal betöltött beállításokat módosíthatod ezzel a scripttel.

Halftone.ifx

45 fokban elfordítja a mintát egy képkockán (a Moiré jelenség elkerülésére).

Load.ifx

Betölt egy képet. A legtöbb művelet kezdetéhez szükséges.

Load_Mapped.ifx

Color mapped, vagyis 2-256 színű képet tölt egyenesen a Render pufferbe. Akkor használd, ha pl. 256 színű IFF képet szeretnél ugyancsak 256 színű GIF, BMP vagy más formátumra konvertálni. Az ImageFX alapesetben a fő pufferbe tölti a képet, és rögtön 16 millió színűre konvertálja. Ha azonban a kiindulási és a célkép is 256 színű, felesleges átalakítani 24 bitesre, majd pedig visszarenderelni.

Load_Region

Egy maszkot tölt be (olyan maszkot, amely egy területet definiál a képen).

Redo.ifx

Megismétli az utolsó parancsot. (Tehát nem az Undo-t vonja vissza!)

RenameForFrameStore.ifx

Úgy nevezi át a kijelölt fájlokat, hogy azok kompatibilisek legyenek a Toaster hardverrel (ami ugye minden második amigásnak van...)

RenameForSequence.ifx

A kiválasztott állományokat azonos bázisnév+sorszám formátumra nevezi át.

RenameOneForSequence.ifx

Adott egy képed, amely egy animáció alapját fogja képezni. Először tehát ezt a képet kell sokszorosítanod úgy, hogy az új (valójában azonos) képeket megsorszámozod. Illetve nem neked, hanem ennek a szkriptnek...

Render.ifx

Az épp kiválasztott Render modult segítségül hívva rendereli (kevesebb színűvé módosítja) a képet.

Render_Amiga.ifx

Mindegy, milyen render modulod van beállítva, ez a parancs mindenképp az Amiga render modullal dolgozik.

Render_Foreign.ifx

Nem Amiga számára rendereli a képet

SaveBufferAs.ifx

A kiválasztott formátumban és néven menti el a puffer tartalmát.

SaveBufferAs_ILBM.ifx

IFF formátumban menti el a pufferben lévő képet. (Hogy akkor mi a rákért nem hívják SaveBufferAsIFF.ifx-nek? Rejtély...)

SaveBufferAs_JPEG.ifx

A puffert jpeg formátumban menti el.

SaveBufferAs_MPEG.ifx

A puffert MPEG-ként menti el.

SaveRendered_As.ifx

A renderelt képet menti el az adott formátumban (ilyen puffer csak akkor lesz, ha eleve a render pufferbe töltöttél képet, vagy ha renderelted a képet).

SaveRenderedAs_xy.ifx

Az xy helyén szereplő formátumban menti el a renderelt képet.

Scale_Absolute.ifx

Egy adott méretre (pl. 320x200) nagyítja/kicsinyíti a képet.

Scale_Percent.ifx

A képet adott arányban nagyítja/kicsinyíti (pl. 25%).

Swap.ifx

Az ImageFX gyakran két pufferrel dolgozik. A Main bufferben van az a kép, amire rajzolunk stb. A Swap (kb. „csere") pufferben egy másik kép lehet, amelyből például részeket tudsz átmásolni a Main bufferben lévőre, vagy a swap tartalma befolyásolhatja egyes effektek hatását a főpufferben lévő képre. A Swap.ifx e két puffert cseréli fel.

Swap_Alpha.ifx

A Main és az Alpha pufferek tartalmát cseréli fel.

Template.ifx

Ez egy sablon, amit megpiszkálva magad is készíthetsz scripteket.

Text.ifx

Ezzel tehetsz le szöveget a képekre (pl. „Diz file was dl'ed from da biggest porno archive on the northern hemishpere").

Kész! Mármint a fontosabb AutoFX scriptek ismertetése.

GYIK

K: Tudok-e 24 biten nyomtatni ImageFX alól?

V: Igen. Jelenleg csak a Studio nevű program segítségével. Sajnos az IMFX nem kompatibilis a Turboprinttel. Az IrseeSoft és a Nova Design ugyanis egymásra mutogatnak és a másiktól várják, hogy hozzáidomítsa a programját a saját termékhez. Ettől még persze a kimentett képeket kinyomtathatod Turboprinttel a Graphics-Publisherrel, csak közvetlenül ImageFX alól nem megy. A programozók amúgy ígérik, hogy nemsokára kompatibilissé válik az IMFX nyomtatása az OS3.5 új, 24 bites rendszerével. (Ez egyben automatikus TurboPrint-kompatibilitást is jelent majd.)

K: Miután az AutoFX-szel dolgoztam, majd kiléptem belőle - vissza az ImageFX-be, az egér nem működik. Miért?

V: Valószínűleg az AutoFX.ifx.post scriptet alkalmaztad. Abban van ugyanis egy apró hiba. Keresd meg benne azt a sort, hogy „UnlockGUI" és írd át „UnlockInput"-ra.

K: A Lighten és Darken rajzmódok jók ugyan, de én olyant szeretnék, ahol a rajzeszközöm - ecsetem - nemcsak formája, de pontjainak fényessége is hatással van a

sötétítés/világosítás mértékére. Lehet olyat csinálni?

V: Igen. Vágd ki a kívánt ecsetet, majd konvertáld át szürkeárnyalatúvá. Ezután a blend értékkel játszva tetszőleges sötétítést érsz el, mely figyelembe veszi az ecset árnyalatait.

K: Olyan IFF képet kaptam, amit nem hajlandóak a régi rajzprogramok megmutatni (vagy pedig fél óráig gondolkodnak, mielőtt megmutatják). Ezek a képek még a Scalaban is csúnyák, felismerhetetlenek, ráadásul igen nagyméretűek. Az ImageFX viszont simán betölti őket. Mi a baj?

V: Ezek valószínűleg 24 bites IFF képek. A Brilliance, PPaint stb. ezeket is betölti ugyan, de előtte átkonvertálja 8 bitesre, vagyis 256 színűre. E programok azonban nem ehhez szoktak, és borzalmasan lassú algoritmussal csökkentik a színeket. Jobban jársz, ha az ImageFX Amiga Render modulját használod, vagy a 4-es változattól meglévő Color/Convert to CMAP funkciót. Mindkettővel elérheted, hogy a kép más programok számára is emészthetővé váljon. Arra persze fel kell készülni, hogy a 256 színű kép mindig kicsit gyengébb lesz, mint a 16 millió színű kiinduló kép. Érdekesmód a különbség TV készüléken (ha oda szánod a képet) észrevehetetlen, grafikus kártyán vagy nyomtatásban viszont meglátszik.

K: Lehet-e a Fire (tűz) effektet egy mozgó tárgyra ráereszteni? Teszem azt a tűz egy fáklyán lobogna, ami átúszik a képen.

V: Egy lépésben sajnos nem. Előbb a fáklya képére kell a Fire effektet alkalmaznod, majd az így kapott animáció képkockáit átutaztatni a képernyőn (pl. a Motionreq arexx script segítségével). Talán még jobb megoldás, ha az ImageFX segítségével készítesz néhány jellegzetes tűz-animációt, elmented őket, aztán más, kifejezetten erre készült programmal (pl. Monument Designer) rámappolod a kívánt objektumra.

K: Van egy szürkeárnyalatos képem. Betöltöttem hozzá egy színes ecsetet, majd letettem a képre. Az eredmény borzasztó lett. Miért?

V: Amikor a Main bufferben szürkeárnyalatú (grey) kép van, a színes ecsetnek csak a vörös csatornáját veszi a program figyelembe, ha a képre rajzolsz vele. Hogy ezt elkerüld, konvertáld át az ecsetet is szürkére (vagy a képet színesre, majd a munka legvégén vissza szürkébe az egészet). Hasonló jelenség figyelhető meg akkor is, ha van egy színes (24bit) képed és egy színes ecseted. Ha ilyenkor a képet szürkére konvertálod, az ecset megjelenése eltorzul (a program jelzi, hogy az ecsetben lévő képinformációk mely részét fogja csak figyelembe venni). Persze ha visszakonvertálod a képet színessé, az ecset is „megjavul".

K: Amikor új puffert kérek (Buffer/Create a new buffer), folyton végig kell lapoznom azokon a felbontásokon is, amiket az életben nem használok (pl. az NTSC módok). Nem lehet valahogy kitörölni a listáról azokat, amikre nincs szükségem?

V: Töltsd be kedvenc szövegeditorodba az ImageFX könyvtárban található default.presets névre hallgató állományt. Ez egy sima szöveg, és azt írhatsz benne át, amit csak akarsz. Ha azt akarod, hogy egy adott felbontás ne jelenjen meg a listában, simán töröld ki (vagy tegyél elé egy pontosvesszőt). A meghatározásokat is simán átírhatod...

K: Van egy rakás bescannelt képem. Ezek mindegyikét szeretném lenyesni úgy, hogy a maradék pontosan 640x480 méretű legyen. Minden képről máshol nyesem le a maradékot. Ezt a funkciót persze a Crop paranccsal szeretném végrehajtani, de automatizálva. Egy hívógombhoz rendeltem tehát a Crop-ot, azonban minden alkalommal nekem kell megadnom a lenyesett kép méretét... hogyan tehetném egyszerűbbé a munkám?

V: A legegyszerűbb megoldás az, ha nem a Crop parancshoz rendelsz egy hívógombot, hanem egy egyszerű arexx scripthez. Tölts be egy képet, majd indítsd el a tanuló módot. Végezd el a műveleteket (Size/Crop menü előhív, méret beállít), majd álltsd le a tanulást. Teszteld le a scriptet, és ha működik, rendelj hozzá egy billentyűt. Figyelj oda, hogy közben ne fusson az FKey (vagy az MCP, Opus stb. hasonló funkciója), illetve hogy ne legyenek azonos billentyűk beállítva hozzá.

K: Módosíthatom később is egy kép DPI-jét (felbontását)?

V: Igen. A DPI értékeket nemcsak új puffer létrehozásánál adhatod meg, hanem a Size/Set aspect kapcsolóra előbukkanó menünél is.

K: Több effekt (például az FXForge is) csak a teljes képen hajlandó működni. Én azonban csak egy kis részre szeretném ráereszteni őket. Mit tegyek?

V: Vágd ki ecsetnek azt a részt, amire az effekt kerül. Másold be a swap pufferbe (Brush/Copy to swap menüpont), majd a swap pufferen hajtsd végre az effektet. Ezután a Brush/Pickup swap kapcsolóval visszakéred ecsetnek, és szépen leteszed az eredeti képen az eredeti helyére.

K: A Crop parancs nem működik rendesen egyes ImageFX változatoknál; mit tegyek?

V: Ha nem akarod beszerezni az új, hibátlan verziót, használd a Crop to Swap parancsot, az ugyanis hibátlanul működik.

Horváth Péter

Méghogy a hogyishíjják...

I.

Új rovatot (sorozatot?) indítunk. A sorozat cikkei röveidek lesznek, és elsősorban olyan programokat, trükköket mutatunk be, amelyekről ÁA azt hiszi, hogy csak a hogyishíjjákon léteznek. A hogyishíjják kifejezés kopirájtját N2 csikkírónk birtokolja, tőle ezúton sem kérünk elnézést, amiért elloptuk. A lényeg: célunk, hogy megmutassuk, miként tuningolhatod fel olyan hasznos és haszontalan programokkal a rendszered, melyek más operációs rendszereken alaptartozéknak számítanak - és olyanokkal, amilyenekkel más gépeken nem találkozhatsz.

AutoRun NG

Kevésbé szerencsés olvasóink biztosan láttak már pécét, így az is elképzelhető, hogy olyat is tapasztaltak, amikor a microsoft-adózó leveszi a Hupikék Törpikék CD-t az ízipízí magazinról, és behelyezi a kávécsészé-tartóba. A lemez behelyezése után előbb-utóbb (ha a pécé mindössze 5-600 MHz-es procival megy, akkor inkább utóbb) megjelenik Törpapa (Törpilla nincs jelen: kórházban fekszik, mert rálépett tamponja zsinórjára és eltörte a lábát, ahogy azt a jól ismert történet elbeszéli) és kezdődik a játék.

Nos, Törpapával nem szolgálhatunk Amigán, az autostart funkció viszont elérhető számunkra is. Lássuk, mire képes az AutoRunNG: ha behelyezel egy floppyt vagy egy CD-t a megfelelő nyílásba, ez a háttérben futó kis program (sőt, commodity) különféle dolgokat művel. Először is megnézi, van-e olyan file, amit AUTORUN-nak hívnak. Ha talál, lefuttatja. Ha nincs ilyen, akkor egy előre megadott könyvtárban keres egy szkriptet, amelynek neve ugyanaz, mint a behelyezett lemezé (pl. betmen, windows service pack vol.478 stb.) és lefuttatja. Ha akarod, még egy információs ablak is megnyílik.

A különféle lehetőségeket a szokásos Tooltype-okon és paramétereken keresztül közölheted a programmal.

Ha nem akarod, hogy minden behelyezéskor lefusson az adott program, megkérheted az AutoRunNG-t, hogy kérdezzen rá egy kis ablakkal, esetleg egy kérdezővel. Olyat is kérhetsz, hogy csak bizonyos lemezeken hajtsa végre, sőt, olyat is, hogy a lemezen lévő AutoRun-t NE, csak a saját könyvtáradban lévő scripteket futtassa le.

Hogy mik is ezek a scriptek? Ezek kérem szabványos ADOS scriptek, amilyen például az S: könyvtárban lévő startup-sequence is.

A legegyszerűbb script mondjuk a TraumaZer0 CD behelyezésekor nemes egyszerűséggel elindítja a T-0 nevű állományt, vagyis elindítja a játékot (tiszta PSX fíling...) Elindíthatsz egy olyan programot is, amely megkérdezi: telepíteni, játszani vagy törölni szeretnél. Ha saját magad készítesz egy válogatás-cd-t, akkor készíthetsz egy olyan scriptet, amely felsorolja a CD-n leledző programokat, te pedig interaktív, multimédiás módon rákattintasz az egyikre, mely interaktívan (és persze multimediálisan) elindul.

A beállítások gyakorlatilag a tooltype-okon keresztül végezhetőek el - minimális angol nyelvtudással el fogtok vele boldogulni.

A program sajnos elég komoly memóriát leköt gépünk kapacitásából, teljes 7880 B hiányzik majd a merevlemezről telepítés után.

A telepítés menete:

1. Másold be a programot a WBStartup fiókba.
2. Indítsd újra a számítógépet! (Jójó, csak vicceltem...)

Ha nagyon kekeckedő hangulatban vagy, indíthatod a user-startupból is.

A program ára egy „köszönöm szépen" a programozónak levlapon vagy emailben.

Horváth Péter

Na jól behúztatok a csőbe. Ugye szép nyugisan megkérdezem, miről szeretnétek olvasni; erre rávágjátok, Executive. Szabadkozom, hogy ugye egyrészt nincs meg, másrészt meg ami megvan, az hibás, erre tucatnyian elküldítek... Szóval már rátok sem lehet számítani. Szép kis társaság.

Először azt hittem, könnyű dolgom lesz: vacak kis task-scheduler, mi az nekem, ledarálom vasárnap délután... A doksija olvasgatása (320K), a lehetőségek számbavétele során gyorsan redivi... revedi... redevi... felülvizsgáltam álláspontomat.

Executive 2.xx

Egy kis bevezetés a témakörbe

Az Amiga operációs rendszerének legnagyszerűbb, legtitokzatosabb és egyben legérdekesebb tulajdonsága a multitaszk műveletvégzés. Azaz, hogy egyszerre több dologgal is tud foglalkozni, több programot tud futtatni, meg ilyesmi. Mi van ebben titokzatos? Mi - Amigások - természetesnek vesszük, hogy kompromisszumok nélkül együtt fut néhány program. Most pl., amikor a cikket írom, az LSD fordítja a manuált, az Lzx éppen kicsomagol, a Ceddel írok, a PPainttal lopom a cikkhez az ablakokat és ha kell valami, akkor a DOpusszal kurkászok a doksijaim között. Ja, és megy a MultiView, meg természetesen az Executive, hiszen azt tesztelem. Kíváncsi vagyok, hogy csinálnám ezt egy olyan számítógépnek nevezett hogyishíjják-talicskán? Hej, ez a csodálatos multitaszk! De nem ám a más oprendszereknél megvalósított taszkkapcsolgatós módszerű! Ez valódi Preemptive Prioritized Round-Robin multitaszk. Ez a szép hosszú angol kifejezés körülbelül azt jelenti, hogy ez egy olyan multitaszk, amelyben a kernel folyamatai megszakíthatóak és prioritásos alapú körbenjáró algoritmusú processzorhasználat ütemezést használ. Bár létezik ennél jobb, hatékonyabb módszer is, de ezek egyike sem személyi számítógépen. (A Round-Robintól eltérő működésű van még, pl.: FCFS - First Come First Served (előbb jött, előbb fut) és SJF - Shortest Job First (a legrövidebb előnyben) de ezek más oprendszereknél használatosak, így csak azért írtam róluk, hogy villogjak a tudásommal.

...és ez a jó kis multitaszk már több mint tucatnyi éve rendelkezésére áll szeretett Amigánk felhasználóinak. Érdekes módon erről mindig csak szó esik, de senki sem írta le még magyarul, hogy tulajdonképpen mi is ez. (**Amiga Mágusok! Fent a labda! - a törd.**) Mondjuk egy felhasználónak nem is kell teljes mélységében ismernie, de a multitaszk valami olyasmi, mint egy W. Gibson könyv, ahol több szálon fut a cselekmény és az olvasónak a végére áll össze az egész. Na ez volt a kapcsolgatós multitaszk. A preemptív prioritásos pedig olyan, mintha egyszerre látnád az összes szálat és te döntenéd el, melyikből, mikor, mennyit olvasol el egyszerre. Eddig érthető vagyok?

A fő probléma itt úgy jelentkezik, hogy egy folyamatnak csak a felhasználó módosíthatja a prioritását, egyébként az már fix marad. Tehát a rendszer magától már nem fogja piszkálni. (A prioritás határozza meg többek között, hogy - a többihez képest - egy folyamat mennyi processzor időt használhat fel.) Namost, ha két folyamat különböző prioritással fut, a magasabb prioritású mindig több CPU időt kap a másiknál. Ha esetleg ez eléri a 100%-ot, a másiknak esélye sincs a működésre. Egy taszk prioritása -128 és +127 között lehet. Írom: lehet! Ez nem jelenti azt, hogy ezt a tartományt ki is kell használni. A gyakorlatban, ha mondjuk egy folyamatnak 21-es prioritást adsz, az már az összes rendszerfunkciónál magasabb és pl. az input.device-ot is megelőzi (hogy állítod meg?). Szerintem egy átlagos felhasználó -5 és +5 között állítgassa a prioritásokat, abból még nem lehet baj... Ennek ellentmond, hogy az Executive klienseivel nézegetve a taszkokat, pl. maga az Executive +126 és több más taszk, és/vagy processz -50 és -70 közötti prioritásértékeket mutat. De ilyenkor már fut a szerver! Ha nem fut az Executive és egy rendszermonitorral megnézed a prioritásokat, láthatod, hogy 0 és +20 közötti tartományban van mindennek a prioritása.

Hogy bonyolítsuk a problémát, van itt még két fogalom, a processz és a taszk. Bár e kettő néha még az angolszász irodalomban is összemosódik (én is mindkettőt folyamatnak szoktam írni), az Amigánál hagyományosan két különböző dologról van szó: a fő eltérés az, hogy a processz is taszk, csak használhatja a DOS-t állományelérésre. A taszk az alap végrehajtási fonal, vagyis a legkisebb futtatható egység.

A multitaszk körforgásában elfoglalt státuszuk szerint három fajta taszk van: alvó, készenálló és futó. Egy alvó taszk arra var, hogy végre történjen vele valami: felhasználói beavatkozás, miegymás. Egy készen álló taszk várja, hogy CPU időhöz jusson. Egy futó taszk pedig jelenleg használja a CPU-t.

Azt hiszem, ennyi előzmény után képet kaphatunk arról, hogy milyen nehéz dolga volt a Petri Nordlundnak, amikor egy taszkprioritás-ütemezőt készített. A csomaghoz adott példaprogramok megmutatják, hogy milyen sokoldalú program ez az Executive. Három fő részből áll: szerver, kliens(ek) és segédprogramok. Most nem futom le a kötelező köröket, mint pl. az installálás menete, szerintem már mindenki tudja, hogy a legegyszerűbb. Jó hír, hogy van uninstaller is, ha valaki mégsem...

Mire jó?

Az Amiga rendszerszinten rendelkezik ugyan egy prioritás ütemezővel (ez az a Round-Robinos izé), de azt ugye a mezei felhasználó nem éri el, másrészt igen fapados. Maximum a DOSból - ha tudod a processz számát - állíthatod egy-egy program prioritását (egy ún. child-taszkét külön nem). Az Executive birtokában azonban egyrészt minden egyes taszk prioritását külön beállíthatod, másrészt automatizmusokat rendelhetsz akár külön-külön is az egyes taszkokhoz, processzekhez, taszkcsoportokhoz, vagy akár az egész rendszerhez. Mindezt igen kultúrált és teljesen rendszerbarát módon teszi. Ha meg már lehetőséget ad a prioritások állítgatására, akár meg is mutathatja őket. Nem? Erre való a csomagban lévő pár kliensprogram. Az Executive - mint alkalmazás - két fő részből áll szerverből és kliensekből.

Megjegyzés:

Az, hogy van egy ilyen segédprogram, még nem jelenti azt, hogy most gyerünk és essünk neki a prioritások állítgatásának! Szerintem egy átlagos felhasználónak az esetek nagy többségében semmi szüksége nincs erre a programra. Például én kilenc évig nagyon jól megvoltam nélküle. Néha azonban szükség lehet rá, pl. amikor mondjuk tömörítéskor szinte semmi mást nem lehet csinálni, vagy az sem szívderítő, mert egy anim riceg, vagy egy mp3 döcög, mert valami más is használja közben a rendszert.

A szerver

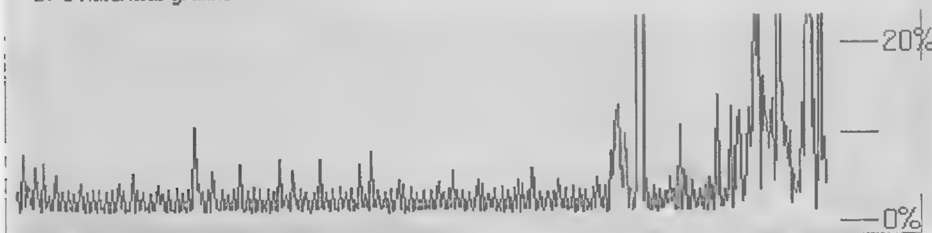
Maga az Executive program a szerver. Ennek feladata a tulajdonképpeni ütemezés és a kliensprogramok ellátása az erőforrásokkal. Ha rendesen installáltad, elvileg minden bútoláskor a szerver is elindul (beírta magát az US-be). Lehetséges később is indítani, de akkor az indulása előtt már élő gyermek-szülő taszkösszefüggéseket nem ismeri fel tökéletesen és így pl. a PsTree-kliens sem fogja megmutatni. A szervert indíthatod Shellből, vagy WB-ből. Shellből ne felejtsd el a Run-t:

Run <NIL: >NIL: Executive ; vagy Run <>NIL: Executive

Wb-ből az ikonján kettős kattintással indíthatod. A szerver Commodity jellegű program (az Exchange-dzsel kikapcsolható, de a felületet nem mutatja meg), azaz a háttérben van jelen, viszont nincs látható megjelenése. Azonban van beállítóprogramja ExecutivePrefs(_MUI) néven.

Indító paraméterek

Indításkor mind Shellből, mind WBből használhatsz paramétereket, amelyek befolyásolják a szerver működését. Mielőtt azonban ezeket értelmezné a szerver, beolvassa a preferences állományt. A parancssori paraméterezés, vagy a tooltype-ok - ha vannak - felülírják a preferences állományban lévő beállításokat. Mivel a szerver nem fogad el futás közbeni beállításmódosítást, ezért ez a legegyszerűbb módja a preferences állományban



foglaltak átállításának. A szerver a következő paramétereket tudja értelmezni (a sablont írom le, az ikonparaméterezés ugyanazokat a kulcsszavakat használja):

CATCHMAX/N/K, CHATMIN/N/K

Az elfogási terület felső és alsó határa. Az alapbeállítás 1 és -105.

DYNAMICMAX/N/K, DYNAMICMIN/N/K

A dinamikus ütemezési terület felső és alsó határa. Alap -50 és -70.

NOFOCUS/S

A fókusz tulajdonság kikapcsolása. Alapban bekapcsolva.

SCHEDWB/S

A WB taszkot is bevonja az ütemezésbe. Alapban kikapcsolva.

DONTFIXOPENWB/S

Nem fixálja a hibát. Alapban fixálja.

LED/S

Mutassa-e a power LED a CPU használatot? Alapban nem mutatja.

TIMER/K

Melyik időzítőt használja: CIA-A, CIA-B, vagy DEVICE. Az alap CIA-A, vagy 68020 fölött a timer.device.

SCHEDULER/K

Melyik ütemezőt használja: standard, market, remember, queues, super, vagy feedback. Az alap a standard.

QUIT/S

A szerver kilép.

HELP/S

Megjeleníti a szerver on-line helpjét.

+127 – A szerver prioritása
+126
+1
0
-50 – A dinamikusan ütemezett taszkok prioritás területe
-70
-105
-128
Alapesetben a +1 és -105 közötti prioritású taszkokat fogja el és ütemezi át a szerver

VERSION/S

Megjeleníti a verziószámát a szervernek. Ezt nem használhatod tooltype-ként!

ExecutivePrefs(_MUI)

Két verzió van: egy hagyományos GadTools-os és egy MUIs felületű, amely már 40 fokon is... Az ábrák a MUIs felületet mutatják, de a másik is ugyanazt tudja. A beállítások 4 csoportba vannak osztva és ennek megfelelően 4 különálló panelen vannak. A regiszterfülekkel lapozhatsz köztük: Tasks, Options, Ranges és Scheduler.

A preferences - és az Executive - alapesetben a következő könyvtárakban keresi a beállításokat tartalmazó állományokat:

- aktuális könyvtár

Progdir: (ua. könyvtár, ahol a beállítóprogram van)

- ENV:
- S:

Ha nem találja, akkor tartalékban vannak az alapbeállítások.

Ha a beállítón módosítottál valamit, akkor a Save gombbal mentheted el ugyanabba az állományba, ahonnan betöltötte a beállításokat. Ha ilyen nincs, akkor a Progdir:executive.prefs állományba. Ekkor a szerver csak újraindításkor veszi észre a változtatásokat. A Save/Restart gomb funkciója hasonló, de utána újraindítja a szervert a módosított beállításokkal. Persze ilyenkor elvesznek az újraindítás előtti taszkösszefüggések és ablaktulajdonosi információk. A Cancel gombot gondolom már mindenki ismeri...

Tasks szekció

Itt határozhatod meg, hogy mely taszkokat kísérje különös figyelemmel. Mutat egy taszklistát ezekről, amelyben alapesetben csak az installáláskor beállított taszkokat és paramétereiket sorolja fel. Egy sor tartalmát módosíthatod, ha duplán kattintasz rajta, vagy kijelölt állapotban ráböksz az Edit gombra.

Type

Ez a figyelt taszk típusát adja meg, amely lehet taszk, gyerektaszk (ez egy taszk leszármazottja), mindkettő, vagy nem érdekes. Taszk esetén csak a megnevezett taszkot befolyásolja, de az abból származó gyerektaszkokkal nem foglalkozik. Gyerektaszk beállításakor a taszkkal nem törődik, csak a leszármazottaival, mindkettőnél pedig a taszkra és leszármazottaira is vonatkozik a beállítás. Na vajon mit csinálhat Ignore esetén? Ez utóbbira ritkán van szükség, amikor nem tudsz legálisan eltávolítani a rendszerből egy taszkot. (Az exec.library RemTask() függvényét hívja segítségül.)

Name

- A taszk neve. A Top és más kliensek pl. a shellből indított taszkok nevét szögletes zárójelekkel ([lha]) jelzik. A zárójel nem tartozik a taszk nevébe.

Action

A taszk, gyerektaszk és mindkét típusú taszkoknál megadhatod a beavatkozás jellegét: Schedule esetén a taszkot ütemezi, Noschedule-nál szól a szervernek, hogy ne foglalkozzon vele, még ha a prioritása benne is van az elfogó szakaszban (lásd később). A Relative beállítása a gyerektaszkokkal működik. Taszkok csoportját ütemezi úgy, hogy megtartja az egymáshoz viszonyított prioritásukat. Például a következo esetben:

taszk	prioritás
parent	0
child1	1
child2	-1
child3	0

Namost, ha csak sima Schedule-t állítasz be a taszkra, akkor nincs garancia arra, hogy a child1 mindig magasabb prioritású lesz, mint a parent. Ha Relative-t adsz neki, akkor viszont igen. Világos?

Priority

Ez csak az előző opció Noschedule állásában használható. Ha ez üres, akkor nincs gond a taszk prioritásával. Above esetén a taszk prioritását a dinamikusan ütemezett (lásd az ábrán és később) prioritásterület fölött tartja (>DynamicMax), Below-nál pedig ez alatt (<DynamicMin). Ha egy számot adsz meg itt, akkor fixen az lesz a taszk prioritása.

Nice

- Csak ha a taszk akciója Schedule. Egy alap nice értéket adhatsz a taszknak. Ha nem, akkor a szülő taszk nice értékét veszi át.

Az oldal alján található gombok:

New

új elemet vehetsz fel a listába és rögtön be is állíthatod a paramétereit, ha szükséges.

Copy, Delete

A kijelölt listaelemet másolhatod, vagy törölheted.

Edit

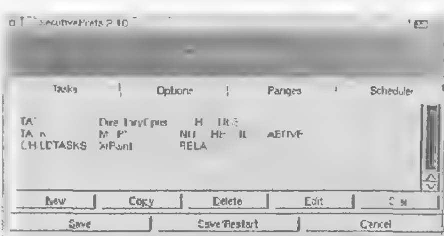
Egy beállítóablakot jelenít meg, amelyben meghatározhatod a taszkhoz tartozó paramétereket. Ezekről a taszklista részletezésénél már volt szó, csak a Magic Wand gombról nem. Ez egy listát ad, melyben pár programhoz előre megadott beállítások vannak.

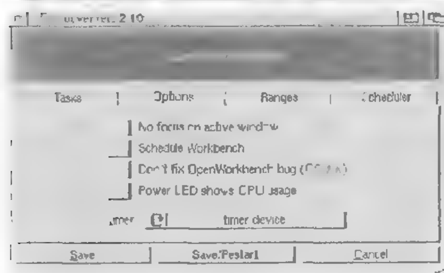
Scan

Végignézi a taszklistát, hogy talál-e benne olyan taszkot, amely a Magic-Wand listában is szerepel.

Options szekció

No focus on active window





· Letiltja az aktív ablak fókuszát.

Schedule Workbench

· Alapesetben a WB taszkprioritását nem ütemezi, de itt bekapcsolhatod. A WB egy speciális taszk, amelynek ütemezésétől tartózkodnod kellene.

Don't fix OpenWorkbench bug

· Jelzi a szervernek, hogy ne javítsa ki az OS 3.x eme hibáját. Alapesetben kijavítja. Ez egy elég alattomos hiba - már annyiban, hogy elég ritka -, amely akkor jön elő, ha egy 1-nél alacsonyabb prioritású taszk akarja a WB képernyőjét megnyitni. Az Executive úgy fixálja ezt a hibát, hogy megemeli a taszk prioritását a rendszerhívás idejére, majd visszaállítja.

Pár segédprogram, például az MCX és az MCP kijavítja a hibát, tehát ilyenkor ezt az opciót kikapcsolhatod.

Power LED shows CPU usage

· A power LED-et használja a CPU foglaltság jelzésére

Timer

· Az Execute-nak szüksége van egy időzítő szignálra, hogy minden másodpercben újraszámolja a prioritásokat. Az Amiga timer.device meghajtója használja az ún. időzítő jelet. De ezt használja a belső soros port is és soros átvitelkor hardver túlcsordulási hiba léphet fel. Ilyenkor jó szolgálatot tesz a két hardver időzítő, a CIA-a és a CIA-b. A timer.device a CIA-b-t használja. A CIA-b magasabb szintű megszakítást használ, mint a serial.device, a CIA-a pedig ezeknél alacsonyabb szintűt. Azt hiszem adott, hogy a soros port hsználatakor ne CIA-a-ra állítsd ezt a ciklikus gombot.

Ranges szekció

Itt állíthatod be a taszkelfogás és a dinamikusan ütemezett prioritások területét. A beállítóprogram biztonságos annyiban, hogy itt nem állíthatsz be illegális értékeket, de szerintem globálisan az itt beállított alapértékeket nem érdemes piszkálni. Az egyik ábrán látható egy térkép ezekról a területekről.

Catch range

· Maradjunk az elfogási terület kifejezésnél. Alapesetben ez +1 és -105 között van és az Executive e tartományon belüli prioritású taszkokat képes figyelni és automatikusan átütemezni úgy, hogy az alacsonyabb prioritású taszkoknak több CPU időt ad, a magasabb prioritásúaknak kevesebbet.

Dinamic range

· A dinamikus ütemezési terület a -50 és -70 tartományban van. Ezt a területet az Executive lefoglalja és ide helyezi az átütemezett taszkok prioritásait. Normálisan ezt a területet más nem nagyon használja, mert ez már annyira alacsony, hogy az ennyi prioritású taszkok gyakorlatilag már állnak.

Scheduler szekció

Itt választhatod meg az átütemezés kiszámolásának matematikai algoritmusát. Az ütemező különböző információkat vehet figyelembe, amikor számolja a prioritásokat:

· rendszer terhelési átlag

taszkok jelenlegi CPU használata

· taszkok közti átkapcsolás (context switch)

· nice-érték

· fókusz

None

Mondhatod, hogy neked nincs szükséged a taszkok prioritásának átütemezésére, csak egy kivételesen jó kis taszk menedzserre. Ezzel az opcióval ezt kapod. Ha mégis, akkor hat különböző algoritmus közül választhatsz.

Standard

Egy taszk prioritását a jelenlegi CPU használatból és a rendszer terhelési átlagából számolja. Tehát egy-egy taszk prioritása közvetlenül a pillanatnyi CPU használatától függ. A regisztrálatlan verzióban csak ez választható.

Market

Ez egy jópofa dolog. Minden taszk kap egy bizonyos kreditet a szervertől, amelyen CPU időt vásárolhat magának. Amelyiknek több kreditje van, annak van magasabb prioritása. Ha a rendszer leterhelése magas, a CPU ideje többe kerül. A kreditek újraosztása másodpercenként történik.

Remember

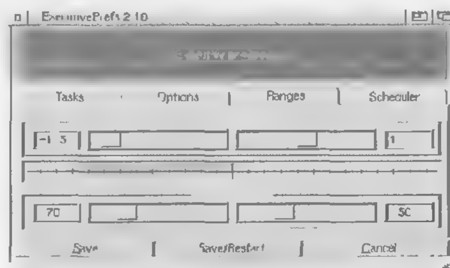
· Ez egy erőteljes ütemező, amely egy erősen leterhelt rendszert is kezel. Hasonlít a Standard ütemezőre, de itt a korábbi CPU használatot is figyelembe veszi.

Queues

· Felosztja a dinamikus ütemező területet nyolc prioritási övezetre és több taszkot azonos prioritással, azonos Round-Robin modellel kezel. Így ugyanolyan prioritású taszkok kb. ugyanannyi CPU időt használnak fel.

Super

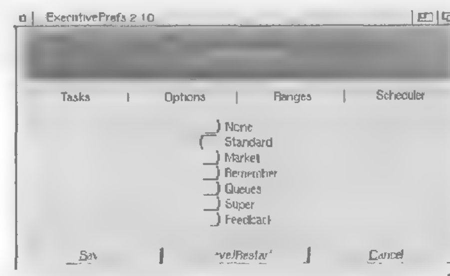
Ez is hasonló a Standardhoz, csak ez figyelembe veszi az ún. context switch (taszkok közti átkapcsolás) számlálót is a taszkok prioritásának kiszámolásakor.



Feedback

Ez egy valódi többszintű visszacsatolásos ütemező, hasonlóan mint amit a Unix oprendszerek használnak, például minden BSD változatnál. Az algoritmus felosztja a dinamikus ütemezési területet több prioritás szintre és több taszkot azonos prioritással futtat, azonos Round-Robin modellben. Az azonos prioritású taszkok így kb. ugyanannyi CPU időt használhatnak.

Ezeknek az ütemező algoritmusoknak a hatását szépen mutatja, ha elindítasz párat a csomagban található Boxes nevű programból különböző ütemezések mellett. Oszt figyeled a működést a Top-pal...



Nagyjából vége is az első résznek. Azt hiszem, mindent leírtam ahhoz, hogy most már biztonsággal használhasd a programot. A következő részben lenyomjuk a DashBoardot és a többi klienst is. Mostanra ennyi elég lesz. **(Kedves cikkíró még nem tudja, hogy az első rész ment le utolsóként, hála a tördelőnek - a törd.)**

Na azért csak felsorolás jelleggel pár szóban a kliensekről:

Acct · könyvelő démon

ALoad · átlagos CPU terheltség mutató

ALoad3D · ugyanez 3D-ben

Commander · egy jó kis taszk menedzser

CTP · egy kibővített ChangeTaskPri

DashBoard · na erről biztos lesz még szó

Kill · egy bővített Break

LastComm · lista az utoljára végrehajtott parancsokról

Meter · megjeleníti a rendszerinformáiókat

Nice · A Renice ellentéte

PS · processz státus kijelző

PSTree · kilistázza a gyermek-szülő taszkkapcsolatokat

ReNice · a Nice ellentéte

SA · könyvelési statisztika

Stat · megjelenít pár különböző információt

Timer · beledobsz egy ikont, és infót mutat

Top · infókat mutat a taszklista tetején lévő taszkokról

UpTime · idő, használat, CPU terheltség

N2

ui.: A CPU használatról képet kapsz, ha megnézed az ábrát. A vizsgálati időszak első kétharmadában semmit nem csináltam és mégis - 1/4 mp-es felbontásban - jól látható tüskék mutatják, hogy a háttérben azért mocorgott a rendszer. A másik rész első csúcsa egérmozgatást jelzett, a két függőleges csík ablakméretezést (felment olyan 60%-ig), a többi pedig a képernyőlapás előkészületeit.

Miami 3.0 (2. rész)

Az előző részben telepítettük a Miami 3-ast, csatlakoztunk egy normál analóg modemmel a netre, beállítottunk pár dolgot és adtam némi tippet is. Na jó, nem vittem túlzásba... Most nézzük a további beállításokat, mert - elárulom - annyi lesz, mint égen a csillag. Meg még eggyel több. Ha még lesz hely, esetleg lehet szó egyik-másik segédprogramról is.

Akinek mégsem sikerült becsatlakoznia a hálóra, figyelmébe ajánlom a következő sorokat.

1. Kell egy nagyjából Hayes-kompatibilis modem (a legtöbb mai modem ilyen), amely egyik oldalon az Amiga soros portjához csatlakozik, másikról pedig a telefonhálózathoz. Ennek hiányában PCMCIA modemkártya, Ethernet kártya (a PCMCIA kártya a PCMCIA portba megy, de az Ethernet kártya nem az Ethernet portba. HI!) és kábelmodem is megfelel. Egy ún. Internet szolgáltatótól kell accountot kérned és az abban foglaltakat kell megadnod a Miaminak.

1a. Azért - ha egyáltalán tudják - kérdezd meg, hogy milyen oprendszert használ a szolgáltató a szerverén. Ha Unixot, akkor jó, ha NT-t, vagy egyébb mikrohogyishíjjákot, akkor előfordulhatnak problémák, de ezeket majd a Miami lesz szíves lekezelni..

2. Helyi hálózatra a gépet egy Ethernetkártyával csatlakoztathatod. A Miaminak nincs szüksége ppp.device, appp.device, amippp.device, vagy (rh)(c)slip. device nevű külön meghajtókra, mert a PPP és (C)SLIP protokollok be vannak építve és némileg eredményesebben működnek, mint amivel a jelenlegi SANA-II meghajtók rendelkeznek.

Egy kis kitérő: a Miami fejlesztése két ágra szakadt. Van a Miami (limuzin, cabrio?) és a Miami DeluXe. Működésükben, funkcióikban nem sok különbséget találtam eddig - nem is nagyon kerestem -, inkább csak a beállítások bővültek kissé és a felület változott. Hogy előnyére, vagy hátrányára, ez még kérdéses (legalábbis nekem). Igazság szerint, ha az ember átlagos konfigurációval szörföl, nem is tapasztal semmi különbséget a kettő között.

Kitérő #2.: A legnagyobb jóakarattal sem tudok tanácsot adni, ha szabvány modem helyett valamilyen speciális hardverrel, és/vagy speciális hálón akarsz nyomulni. Bár a leírásban kitérek itt-ott sok mindenre, de nem viszem túlzásba Erre vannak nálam avatottabb emberek, akik kenik-vágják ezt a témát, én csak a Miami leírását vállaltam... Szóval RTFM!

„Azért furcsa, hogy veszel egy drága speciális hardvert, amihez gyárilag bőséges dokumentációt adnak, aztán mégis tőlem kérdezősködsz, aki egy nyomorult 14.4-es Escom Surfer Kittel rendelkezem csak."

Hf.: A cikkben lesznek különböző 3-5 betűs rövidítések. Ha ezeket mind leírnám - hogy mi, micsoda, miért, hogyan, merre és meddig -, akkor úgy 8-15 oldalt megint sikerülne magamévá tennem (ide a tördelő lesz oly kedves és beszúr valami nagyon frappáns és poénos szózatot, aminek nem sok köze lesz a Miamihoz, viszont biztos, hogy humoros lesz) **(a törd. úr eltörte az ujját a szlovák sítúrán, pedig nem is vitt magával sífelszerelést... - a törd.)** az AV ehavi számából. Tehát a legegyszerűbb, ha bemész egy könyvtárba és utánanézel ezeknek a rövidítéseknek... Na jó, párnak a jelentését majd leírom, ha tudom. Szótár valahol hátrébb.

A Miami indításakor - ha másképp nem állítod be - a konfigurációs ablakot rakja ki a képernyőre. Ez az ablak a látható megjelenése a programnak. Innen vezérelheted a program funkcióit, módosíthatod a beállításait, satöbbi... Erre a menük és az ún. beállító oldalak (esetleg panelként fogom hívni) szolgálnak. Egyelőre ne foglalkozzunk a menükkel, vágjunk neki rögtön a beállító oldalaknak.

Az ablak alján két gomb van: Online és Offline

Online

Ezzel indíthatod el a csatlakozási procedúrát. (Reszeteli a modemet **(reszetelt májról már hallottam egy beszédhibás szakácstól, nade hogyan néz ki egy modem hagymásan-olajosan? - a törd.)**, tárcsáz, összekapcsolja a két gépet, stb. Ha készen van, ki is írja.) Ehhez az is kell, hogy legyen érvényes betöltött konfiguráció.

Offline

Elköszönés és a csatlakozás megszakítása. (Nálam szokása, hogy ha a gomb megnyomása és a procedúra befejezése közben kapcsolom ki a modemet, kifagyasztja a rendszert.)

A beállító oldalak MUIs felületnél egy ún. ListView gadgetben vannak felsorolva, GadTools-nál pedig a megfelelő gombokra kattintva hívhatod elő őket. Hát itten a MUIsról lészen szó... (a MUI-ról meg a B.N.A.K.-ban)

General panel

Ezen az oldalon (nem az AV-én!) nincs semmi különös, csak egy hivatalos Miami logó és egy gomb, amelyet megnyomva elindíthatod a regisztrációs programot. Mivel több mint fél éve regisztráltattam, már nem emlékszem pontosan, de ha jól tudom, itt először három opció között választhatsz:

1. A Holgertől kapott emilből elkészíttetheted a kulcsállományokat, csak csináld, amit mond...

2. Fölújíthatod a regged Miamit egy újabb változattal,

3. Telepíthetsz szabadon nem elérhető stuffokat, mint pl. a MiamiSSLUSA... (amiről természetesen fogalmam sincs micsoda, de jó neve van).

A regisztráló program ugyanúgy oldalanként adagolja magát, mint az előző részben tárgyalt MInit: a Continue gombbal léphetsz tovább, a Back-kel pedig vissza az előző oldalra. Azért ha kész vagy, a Holgertől kapott levelet ne töröld le..

Interface panel

Interface type

Ezzel a ciklikus gombbal adhatod meg, milyen csatlakozási felületet használsz. Az oldalon a beállító elemek (és a 'layout') kinézete és elérhetősége aszerint változhat, hogy itt mit választasz ki, de az alább felsoroltak közül valók lesznek (tehát lesz olyan, ami a te felületednél nem lesz választható, vagy nem is jelenik meg).

Builtin Serial (PPP/CSLIP)

A programnak van egy saját beépített soros meghajtója, amellyel vezérelheti az Amiga soros portját. Csak azt, viszont ehhez nem szükséges külön meghajtóprogram. Holger szerint ez valamivel jobb, mint a normal serial.device használata. (Hát..., nem'tom)

Serial driver (PPP/CSLIP/IP)

Ha serial.device-t, vagy azzal kompatibilis meghajtót akarsz használni. Nekem ezzel eddig semmi bajom nem volt, vagyis ezt használom.

SANA-II point-to-point

Két gép összekötése SLIP, PPP, vagy PLIP protokoll szerint, de SANA-II meghajtós készülékkel.

SANA-II ethernet

SANA-II meghajtó ethernethez, mint az A2065, Hydra, vagy Ariadne kártyák.

SANA-II standard 'old' arcnet

SANA-II meghajtó egy arcnet kártyához, mint az A2060. Ez a beállítás a szabvány régi RFC1051-es enkapszuláció, amely valamivel népszerűbb Amigán, mint az új RFC1201. Használd ezt, ha AMITCP/IP, INET-225, vagy NETBSD1.1 -hez csatlakozol.

SANA-II 'new' arcnet: Sana-II meghajtó, ha a gépet más platformhoz akarod csatlakoztatni. Pl. ha W95 (pfuj) fut a másik gépen..

SANA-II other bus/ring: SANA-II meghajtó ethernet, vagy arcnet buszos (egy buszra vannak szépen sorban felfűzve), vagy gyűrűs (ez a kifejezés azt jelenti, ha körbe vannak fűzve a gépek, aztán az utolsó vissza az elsőhöz) egységekhez. Válaszd ezt, ha a hardvered képes több mint két géphez csatlakozni, de nem csereszabatos sem az ethernet, sem az arcnet szabvánnyal.

Device, Unit

Soros felület esetén a két beviteli mezőbe beírod a meghajtóprogram nevét és az eszköz egységszámát. Ha az Amiga saját soros portját használod, akkor az egységszám legyen 0. A meghajtóprogram a Devs: könyvtárban van. Például 'serial.device', '0' vagy 'artser.device', '0'. Ne használd a Miamival a '8n1.device'-t, mert nem csípik egymást! Páran már említették a 'baudbandit.device'-t és a 'v34serial.device'-t is, mint lehetséges problémaforrást. Ezek a meghajtók jók egy terminalprogramnak, mint pl. a Term, de TCP/IP-hez nem igazán valnak be. Ha több soros portod van, akkor annak a portnak a számát kell beírnod, amelyiken a modem lóg. A portbővítő kártyákhoz szoktak adni meghajtóprogramot, használd azt.

SANA-II felület esetén

Szintén beírod a meghajtóprogram nevét és megadod a SANA-II hardver egységszámát. Ha jól tudom, ez a legtöbb esetben 0

Speed

Ez a ciklikus gomb a soros port és a modem közti átviteli sebességet állítja be és csak soros egység esetén áll a rendelkezésedre. A beépített port esetén vedd 19200, 38400 vagy - ha valami gyors CPU-d van - 57600. Portbővítő (interfész kártya) esetén választhatsz magasabb értéket (a kártya manuáljában biztos találsz erről infót), vagy a Custom-ot választva begépelhetsz a

fixáltaktól eltérő értéket, de mondjuk ne 31250-t, mert ez a MIDI-s waréknak való és nem szeretik a modemek. Ne adj meg olyasmi értékeket sem, mint 14400, 28800, 33600, ezek modem és modem közti átviteli sebességek, ezeket nem támogatja a sorosport.

Use CD

Szintén csak soros egységeknél. Ha ezt a gombot kipipálod, akkor a Miami használja a 'Carrier detect' jelet, hogy észrevegye, a modem vonalban van-é. Hasznos, ha resetelsz és a modem nem szakítja meg a vonalat, futtatod a Miamit és az a szolgáltató újrahívása nélkül csatlakozik fel. Ehhez nem árt, ha a modem is így van beállítva. A legtöbb modem gyárilag úgy van beállítva, hogy a CD jel magas, amikor nincs kapcsolat. Ha ez nálad is így van, a modem init sztringjében kell átállítanod (AT&C1, vagy valami hasonló; a modem parancsokról majd egy későbbi részben lesz szó), vagy ki kell kapcsolnod ezt a gombot.

Nullmodem használata esetén a gomb állásának hatása módosul: ha kipipálva, akkor nem hajtja végre a dial szkriptet. Ha ki van kapcsolva, akkor végrehajtja kivéve a tárcsázást.

Protokoll

Csak soros egységeknél. Ezt használja a szolgáltatód. Ha minden jól megy, meg is adja..

Flow control

Csak soros egységeknél és csak külső meghajtónál. A beépített meghajtó csak az RTS/CTS módot tudja. Kétféle flow controlt támogat a proggy: szoft- (XOn/XOff) és hardveres (RTS/CTS) kézfogást(?). Alapból a hardverest használja, és azt tanácsolom, ne piszkáld! Ha nem tudod használni a hardveres kézfogást (mert hibás a modem, a kábel, vagy a port), akkor vidd szervízbe, vagy kapcsold át szoftveresre. Viszont ez csak PPP-nél lehetséges, de nem SLIP/CSLIP-nél.

EOF mode

Szintén soros egységnél, külső meghajtóval. A Miami belső meghajtónál engedélyezve van. Két módon érzékeli a Miami a bejövő csomagok végét: eredményesebb és a kisebb CPU frekinél is jól használható az EOF_MODE flag (on-off), ha támogatja a soros meghajtó is. Kapcsold Auto-ra, azzal nincs gond...

Serial mode

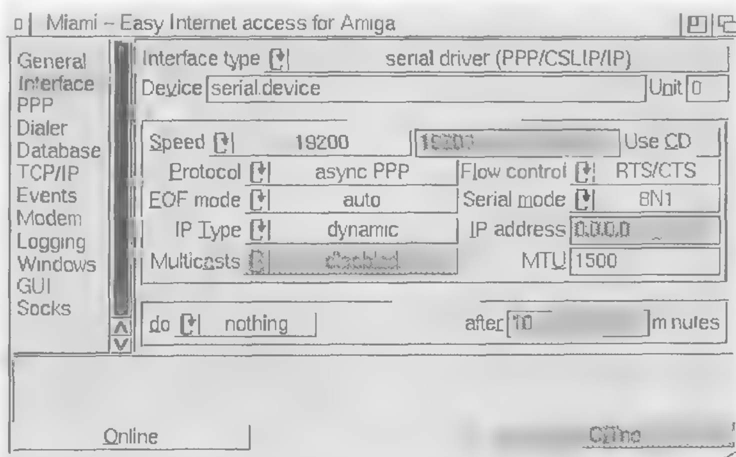
Soros egység, külső meghajtó... a belső a 8n1-et használja. Azt jelenti, hogy hány adatbit után küldjön egy-egy paritás bitet. Ez egyfajta sértetlenség ellenőrzés. A szolgáltatók 99%-a 8n1-et használ, ha nem, akkor úgyis jelzi.

IP type, IP address

A szolgáltatók rendszerint két csatlakozási típust ajánlanak: a statikus IP címhez permanensen hozzárendeltet és a - népszerűbb - dinamikus IP címet, ahol az változhat minden csatlakozáskor.

Soros felületnél

Ha fix IP címet kapsz, állítsd 'Static'-ra a ciklikus gombot és a beviteli mezőbe írd be a szolgáltatód által adott IP címet. Ha a szolgáltató dinamikus IP-címet ad, akkor állítsd 'Dynamic'-ra és majd a Miami megállapítja automatikusan az IP címedet minden csatlakozáskor. Ha TIA-t vagy SLIRP-et



használsz, akkor 'Static' és írd be a hozzátartozó pszeudo IP címet. Ennek a TIA/SLIRP doksiban tudsz utánanézni..

SANA-II point-to-point felületnél

Ha a gépednek állandó címe van, akkor Static és az IP cím begépelése, ha a cím egy helyi BOOTP/DHCP szerverhez van assignolva, akkor 'DHCP'-re állítsd a gombot. Ha a SANA-II meghajtó beállítja magának a dinamikus címet (pl. ppp.device), akkor 'SANA-II'-re állítsd.

SANA-II busz/gyűrűs felületnél

Fix címnél 'Static' és írd be a címet, helyi BOOTP/DHCP szerver esetén 'DHCP', helyi RARP szervernél 'RARP'

Netmask type, Netmask address

Csak SANA-II busz/gyűrűs meghajtóknál. Ezek korrekt konfigurálására van szüksége a Miaminak, ha több gép van egy helyi hálózatban.

Static

Kérdezd meg a hálózat adminisztrátorát és írd be a tőle kapott számot.

DHCP

A BOOTP/DHCP szervertől kapja meg a Miami a maszkot.

ICMP

A helyi szervertől veszi át a maszkot, ha támogatja...

Gateway type, Gateway address - Csak SANA-II busz/gyűrűs meghajtónál. Helyi hálózatoknál a csomagok küldéséhez van szükség ennek rendes beállítására.

Static, DHCP, ICMP

Lmf! (lmf: lásd mint fent)

Multicasts

Csoportcímzés. Csak a regisztrált verzióban használható. A Miami a kettes szintű multicastot támogatja, azaz küld és fogad multicast üzeneteket. Ha az alkalmazásodnak szüksége van a multicast támogatásra (van már ilyen program Amigán?), akkor engedélyezheted ezt a funkciót.

Disabled

A funkció letiltva.

Send as broadcast

Kapcsolt multicast küldés broadcastként (broadcast: itt valószínűleg üzenetszórás...), vagy point-to-point meghajtóval, közönséges csomagként.

Send as multicast

Kapcsolt multicast küldése multicastként. Ez csak ethernetnél használható.

Megjegyzés: ebből én se sokat értek, nem is igazán foglalkoztam vele... Valamilyen kapcsolatban van az IP címek osztályozásával... A lényeg, hogy csak olyan felületnél engedélyezd a multicastot, amelyek közvetlenül használni is tudják.

Mapping

Csak SANA-II arcnet meghajtónál.

Arp: (address resolution control címleképzési protokoll) Ez az alap és az AmiTCP/IP is ezt használja.

Direct: az IP cím legkisebb jelentőségű 8 bitjét (oktetjét) mappeli hardvercímhez. Ezt a NetBSD 1.1 használja.

Tehát ha NetBSD 1.1, vagy kisebb verzióval csatlakozol Arcnet hálóhoz, akkor egyszerűbb a közvetlen mappelés választása ahelyett, hogy minden gépre kézzel állítod be az Arp bejegyzést. NetBSD 1.2 - és e fölött - már jobban támogatja az Arpot az Arcnet.

MTU

Soros felület esetén - SANA-II meghajtónál ezt az értéket a SANA-II paramétereinél kell beállítani. Amúgy a maximum transfer unit rövidítése és az egyszerre mozgatott csomagok max. méretét adja meg.

A következő értékek használatát ajánlom: 19200 alatti sebességnél MTU=296, 19200 feletti sebességnél MTU=552. Az, hogy itt megváltoztatod a maxtranszfer értékét, nem jelenti azt, hogy ténylegesen meg is fog változni. (C)SLIP esetén csak a kimenő csomagok méretét módosítja, a bejövők ettől nem függenek. PPP esetén a beállítás mindkét irányban működik.

SANA-II parameters

Ez a gomb csak SANA-II felület beállításakor jelentkezik. Egy ablakot rak ki, amelyben a SANA-II meghajtó több fő paraméterét állíthatod be, attól függően, hogy ezen a felülettípuson belül melyiket adod meg:

Hardware address, Override

A meghajtó hardver címét adhatod meg, de csak buszos/gyűrűs csatlakozó felületű készülékeknél. Ezt a kártya ROMja határozza meg, vagy jumperrel állítható. Ez bájtok sorozata hexában megadva, egymástól ':'-tal

elválasztva. Valahogy így néz ki: '01:23:45:67:89:AB'. Az override opciónak nézz utána a kártya kézikönyvében, mert nem mindegyik támogatja.

IP types

A kapcsolt csomagok IP típusa Arp és Rarp csomagok esetén. Arcnet esetén nincs Rarp támogatás és point-to-point kapcsolat esetén sem elérhető.

MTU

Feljebb már volt róla szó.

Request

Az IORequestek száma IP és Arc csomagok esetén.

Ha a hardvered alapbeállításait akarod használni, akkor a Query device gombra kattints - ez megszabadít a kézikönyv lapozgatásának nyűgjétől - és beolvassa a hw-ből a paramétereket, viszont nem mindig jó. Ha kész vagy a beállításokkal: OK.

Inactivity

Beállíthatod, hogy ha nincs tényleges forgalom, akkor pingeljen-é, vagy sem a Miami adott időközönként. Ez azért jó, mert néhány szolgáltató figyeli az adatforgalmat és ha bizonyos ideig nem érzékel aktivitást egy kliens részéről, akkor bontja a kapcsolatot.

Nothing

Nem foglalkozik ilyesmivel a Miami

PPP ping

Kisebb átviteli szélességet használ, de csak PPP esetén működik. (C)SLIP-nél nem.

ICMP ping

Nagyobb átviteli szélességet használ, de mindkét esetben érzékeli a szolgáltató. Tehát (C)SLIP-nél használd ezt.

Ha beállítasz valamilyen aktivitást, akkor a beviteli mezőben kell megadnod, hogy ez hány percenként történjen.

Megjegyzés: először ellenőrizd le, hogy a szolgáltatód engedélyezi-e ezt a típusú aktivitás szimulációt.

Kitérő #3. Ezzel - azt hiszem - ki is végeztük az Interface beállító panelt. Mielőtt továbbmennénk, pár dologra felhívnám a figyelmedet. A Miami indításakor a miami.default, vagy miamidx.default állományból veszi automatikusan a beállításokat. A Settings menüből tölthetsz be másikat - minő érdekes, a Load..., vagy az Import... opcióval - és ugyanitt mentheted el a beállításokat, ha módosítottál valamelyik panelen valamit. Az alapbeállításokat tartalmazó állományt érdemes valahová máshová is elmenteni, a véletlen felülírás ellen. Mielőtt partyra, vagy klubba mész, másold ki floppyra a beállításokat, majd a Miami: könyvtárból töröld le, mert az ördög sem alszik... (meg én sem, mert be kellene fejeznem még ma ezt a részt...)

Ha van még hely - mert nem akarom tucatnyi részre elhúzni ezt a leírást - akkor folytatnám és nézzük, mit is tartalmaz a

PPP panel

A PPP a Point-to-Point Protocol rövidítése...

PAP/CHAP

Ezeket a protokollokat használja a PPP a login és a jelszó küldésére a PPP szervernek. Ha ugyanazt a logint és jelszót használod itt is, mint a tárcsázónál, akkor kapcsold be a 'Same as dialer' gombot. Ha nem - pl. a szolgáltatód igényli a különböző logint és jelszót -, akkor ki kell töltened a 'User name' és a 'Password' beviteli mezőket.

Az Allow MS-CHAP használatának MiamiSSL 1.2, vagy magasabb verziószámú esetén van valami értelme. Ezt csak a regisztrált felhasználók kapják meg és a rosszul konfigurált winnt PPP szervereknél javít egy kicsit a felhasználhatóságon.

Callback

Ez az opció is csak regisztrált felhasználóknak való. PPP visszahívás támogatás CBCP protokollhoz. Arról van itt szó, hogy egyes szolgáltatók támogatják azt a módszert, hogy Te felhívod őket - in voice -, hogy szeretnél Internetezni. Erre ők egy kicsit később visszahívnak, a modemed 'felveszi a kagylót', a két modem kezet ráz (barátságos R2D2-ként elfütyörésznek egymással) és máris nyomulhatsz azon a színes, hangos, szélesvásznú és ékezetek nélkül kommunikáló információs szupersztrádán, amit a világ nagyobb felén Internetnek neveznek...

A valóság azonban ennél sokkal szörnyűbb: Először is be kellene állítanod a protokoll típusát, amit jó esetben a szolgáltató el is árul. A szolgáltató konfigurációjától függ, hogy melyikre van szükség (fix, vagy változó). Aztán be kell írnod azt a tszámot, amin a szolgáltató visszahívhat. Ez - gondolom - ellenőrzési célokat szolgálhat. A 'Min delay' arról szól, hogy kb. ennyi időt hagysz a modemnek a vonal megszakítására és az inicializálásra. A 'Max delay' azt jelenti, hogy a Miami maximálisan ennyi ideig várakozik a visszahívásra.

VJC

Rendszerint az opciót akkor lehet bekapcsolni, ha a másik oldal is egyetért ezzel. Néhány régi, igénytelen PPP szerver nem támogatja ezt megfelelően, ezeknél kapcsold ki. A VJC független az MNP-5, vagy V.42BIS tömörítési módoktól, így nem kell azok használata esetén kikapcsolnod.

ACCM

A PPP protokoll támogat egy sor kontroll karaktert, melyeket nem visz át (olyasmi, mint pl. a nyomtatásnál az ún. eszkép szekvenciák). Ezek egy-egy kétbájtos szekvenciák, amelyek gyűjtőneve ACC. A maszk azért kell, mert ugyan a PPP-nek jó így is, viszont ha mondjuk Telneten keresztül nyomulsz, akkor már más az ábra. Ez egy 32 bites hexaszám, amelyet a beviteli mezőbe kell beírnod.

Quick reconnect

Rendszerint a Miamival - például egy reset után - a szolgáltató újrahívása nélkül csatlakozhatsz a vonalra, ha a modem még nem ejtette el. Ehhez az Interface panelen az Use CD gombot ki kéne pipálnod.

Pár esetben a szolgáltató nem engedi a visszacsatlakozást PPP-nél, ehelyett megszakítja a vonalat, amikor vissza akarsz csatlakozni. Ez esetben néha jó segítség ez az opció. Ha engedélyezed (ram, vagy file) akkor a Miami másképp kísérli meg visszahozni a kapcsolatot. Átugorja a felkéredszkedést és az összes PPP paramétert egy állományból veszi, vagy egy memória területről, amely úgy van beállítva, hogy képes legyen túlélni a reszetet. Ez a legtöbb esetben segít. Ha File-ra állítod, az nem biztos, hogy egy fagyás esetén jó ötlet.

Pl. az FFS állományrendszerek nem kultiválják a megszakított állományírást. Ram-nál meg az van, hogy a gonoszabb fagyásoknál nem segít a warmreszet, ilyenkor szinte biztos, hogy kitakarítja a memóriából az összes PPP paramétert.

Escape

Egy eszkép karaktert adhatsz meg (0-31 és 128-159 között) kétjegyű hexaszámmal. Ellentétben az ACCM-nél lévő eszkép szekvenciákkal, ez csak egy irányba; csomagküldéskor működik.

Get DNS from IPCP

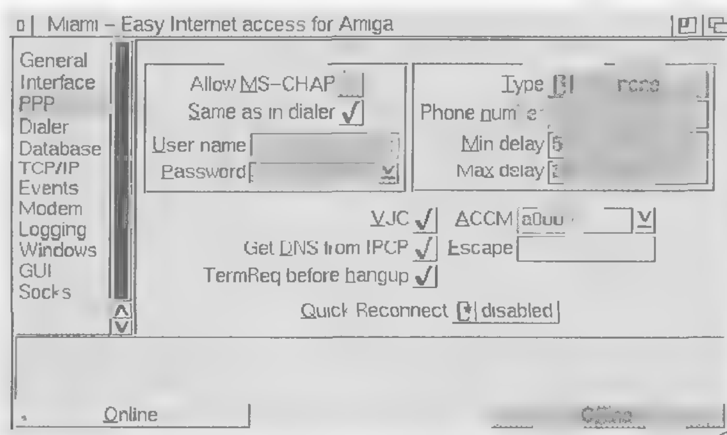
Alapesetben be van kapcsolva. Pár gagyi PPP szerver nem támogatja ezt az opciót, amely az IPCP kiterjesztésből automatikusan kikeresi a DNS szervert. Ha problémát tapasztalsz az összeköttetésben, akkor kapcsold ki.

TermReq before hangup

Rendszerint kipipálva kéne lennie. Ekkor a Miami hang up előtt küld egy LCP-TermReq üzenetet a szolgáltatónak. Néhány szerver ezt nem támogatja megfelelően. Ha azt észleled, hogy a megszakítási procedure elhúzódik, kapcsold ki ezt az opciót.

ToolTypes

Ha még van hely, akkor lássuk gyorsan az ikonos indítás paraméterezését, vagyis a ToolType-okat:



PACKETDEBUG

Bekapcsolja a csomagszintű nyomkövetés módot. Ha beírod, hogy

'PACKETDEBUG=10',

vagy

'PACKETDEBUG=20',

akkor a Miami készít egy miami.debug nevű állományt, amelybe a küldött és fogadott csomagok hexadumpját rakja.

Ezt normál műveleteknél ne használd, csak dibággoláskor, mert fogyasztja rendesen a CPU időt. 10 esetén csak a hasznos infókat loggolja, 20-nál a nyers csomag adatokat (PPP/SLIP-nél).

DONTCONNECT

Ha úgy állítottad be a Miamit, hogy indítás után rögtön konnektáljon a szolgáltatóval, akkor használhatod ezt a paramétert 'mégsem' helyett.

SETTINGS

Ezzel mondhatod meg a Miaminak, honnan vegye a beállításait, ha nem akarod a defaultot használni: 'SETTINGS=állománynév'.

IMPORTMIAMIINIT

A MInittel elmentett beállítást olvassa be: 'IMPORTMIAMIINIT=állománynév'.

IMPORTASCII

Egy ASCII formátumú beállításokat tartalmazó állományból veszi a beállításokat:

'IMPORTASCII=állománynév'.

SAVESETTINGS

Ezzel konvertálhatod már induláskor a MInittel készített, vagy ASCII állományban tárolt beállító állományokat Miami beállításokká. Ebből következik, hogy csak az előző két paraméterrel együtt van értelme használni...

AREXX

Egy ARexx szkript nevét adhatod át a programnak, amelyet végrehajt induláskor: 'AREXX=állománynév'.

GUI

A grafikus felület típusát állíthatod be. Így felülbírálhatod a beállításban megadott felületet: 'GUI=név'.

Ne használj nem dokumentált ToolType-okat!

N2

Köszönet PUG-nak és a többieknek a segítségért!

ui.: Természetesen messzemenően egyetértek azzal a politikai körökhen és a kereskedelmi tévéadókon elterjedt és mind sűrűbben hangoztatott (m)értékadó véleménnyel, mi szerint az Internet a bűnözés melegágya - ahol gyermekpornó, hombareceptek, kézikönyv terroristáknak (olvasta valaki a legújabb hacker's guide-ot?) valamint az m$ legújabb hibajavításainak hibajavításai is megtalálhatók -, ezért be kell tiltani, de legalábbis a legszigorúbban korlátozni, ill. cenzúrázni, használóit lajstromba venni... **pufff, baaanggg, durrr, áááááá... jajj, csak vicceltem...**

Most pedig pár rövidítés és kifejezés rövid magyarázata:

ACCM - Asynchronous Control Caracter Mask - aszinkron vezérlő karakterek maszkolása.

Arcnet - egy kőkorszaki hálózattípus, ma már nem nagyon használják.

BOOTP - Boot Protocol, egy olyan szerverprogram, amely lemezegység nélküli gépet szolgál ki.

Bus/Ring - a gépek hálóra fűzésének topológiája. Busz esetén szépen sorban, egymás után vannak felfűzve a hálóra. Ring (gyűrűs) megoldásnál a gépek szintén sorba vannak kötve, de az utolsó visszacsatlakozik az elsőre.

DHCP: Dinamic Host Configuration Protocol: a dinamikus IP címek táblázatából elküldi a címet a felcsatlakozó gépnek.

Gateway - olyan gép, ill. szolgáltatás, amely különböző hálózatok vagy hálózati információforrások között biztosít atjárási lehetőséget.

ICMP - Internet Control Message Protokoll - hiba és egyéb rövid üzenetek kezeléséhez használatos protokoll.

IP cím - a hosztok azonosítására szolgáló szám az Interneten. Van fix és változó. A dinamikus IP címet egy táblázatból keresi ki. Ez egy 32 bites szám, amely amelyet a felhasználó 4 darab 8 bites számként lát decimális formátumban.

Logo - egy rajz, vagy ábra, mely egy programot, céget, vagy bármi mást jelképez.

Miami - szép város az USA Florida államában, közvetlenül a parton. Még nem voltam ott, de feltett szándékom, hogy cikkeim, írásaim honoráriumából egyszer elutazok oda.

Modem - MOdulátor/DEModulátor digitális jeleket analóg telefonvonalon keresztül továbbító hardware eszköz.

(MTFÚ - a Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úr rövidítése. Gyakori mutációja a MTTÚ, vagyis a Mélyen Tisztelt Tördelő Úr - a törd.)

MTU - Maximum Transfer Unit - az egyszerre mozgatott csomagok max. méretét adja meg.

MUI - A B.N.A.K.-ban leírt mágikus-grafikus felhasználói felület. A mai programok rendszerint a 3.8-as változatot kérik számon.

PPP - Point-to-Point Protocol.

Protokoll - a különböző gépeken azonos hálózati rétegben futó társfolyamatok kommunikációját leíró szabályok. Ezekből aztán tényleg rengeteg van, én már fel is hagytam azzal, hogy kiigazodjam köztük. Persze az is elég, ha Holger és a Miami tudja melyik micsoda, a felhasználónak elég, ha a lehetőséget ismeri. Az Interneten a legelterjedtebben használt protokollok a TCP és az IP...

RFC - Request for Comments (vitára bocsátott anyag?) - a ds.internic.net nevű gépen közzétett, az Internet hálózatban alkalmazott eljárásokra és ajánlásokra vonatkozó leírásokat tartalmazó dokumentumgyűjtemény. Ha megszületik egy új szabványtervezet, akkor azt ajánlásként teszik közzé és kap egy RFC számot. Ha végül elfogadják, akkor Hivatalos Internet Protokoll (Official Internet Protocols) lesz, de a továbbiakban is az RFC számmal hivatkozunk rá. Ha nagyon érdekelnek a különböző RFC-kben leírtak, küldj egy emilt a mailserv@ds.internic.net címra document-by-name rfcNNNN szöveggel.

RTFM - Read The F...ing Manual - szinte szó szerint: Olvasd el azt a ki...tt dokumentációt!

SLIP - Serial Line Internet Protocol. A CSLIP ennek egy változata...

Szerver - szolgáltató, valamilyen szempontból szolgáltatást nyújtó gép, vagy program.

TCP/IP - Transmission Control Protocol/ Internet Protocol - az Internet két meghatározó hálózati protokollja, amelyeket arra dolgoztak ki, hogy hálózatba kapcsolt számítógépek egymás között megosztva használhassák az erőforrásokat.

User - azonosítóval rendelkező felhasználó a rendszerben

VJC - Van Jacobsen Compression - ez egy sávszélességnövelő technológia, amely tömöríti a TCP csomagok fejlécét.

Ha valakit érdekel, hogy mi van egy RFC#822 szabványú emil fejlécében:

Egy EMail fejléce több mezőből áll. Nézzük meg, milyen mezők ezek és mi is van bennük:

From: A feladó címe. A levelező programok általában automatikusan kitöltik.

To: Az üzenet elsődleges címzettje(i). Ha több van, vesszővel vannak elválasztva egymástól.

Cc: A másodlagos címzett(ek). Lásd mint fent.

Bcc: Az ebben a mezőben szereplő címzettekről az elsődleges és másodlagos címzettek nem szereznek tudomást.

Lcc: Körlevelekhez jó. Az itt felsorolt címzettek helyett csak a To: mező tartalmát és/vagy egy 'Undisclosed recipients' üzenetet fogják látni a címzettek.

Subject: A levél témája, vagy címe. A levelező programok reply funkciója gyakran automatikusan kitölti. Re: kérdés...

Keywords: a keresést megkönnyítő kulcsszavak.

Comments: megjegyzés

Date: A küldés dátuma és ideje. Általában automatikus.

Message-Id: Az emil egyedi azonosítója.

Received: Honnan (from...), milyen protokollal (with...), min keresztül (via...), mikor, stb. érkezett a helyi MTA-hez (by...) a levél. (MTA - mail transfer agent) Ebből a mezőből lehet több is, útvonalfüggő)

Resent-From: A cím, ahonnan a levél a végső címzetthez érkezett.

Priority: Az emil fontossága.

Sender: Na ez érdekes: ha Mr. Fontos Ember a titkárnőjével íratja a leveleit, akkor From: mezőbe Mr. Fontos Ember címe kerül, ide meg a titkárnőé.

Reply-To: Az a cím, ahová a választ várják.

In-Reply-To: Annak az Emilnek az azonosítója, amire ez a levél a válasz.

References: Egyéb hivatkozott üzenetek.

Encrypted: Index a titkosító kulcs táblázatba.

X-... olyan mezők, amiknek az RFC#822-ben nincs megfelelőjük.

Ezeken kívül vannak még a Usenet News mezők, MIME mezők és eztán gyün egy üres sor, majd az üzenet: 'Írtál már cikket az Amiga Világba?'

A Usenet fejléces dolgairól nem sokat tudok, mert nem találkoztam velük, de itt egy csokor a MIME által bevezetett új fejlécmezőkről:

(MIME - Multipurpose Internet Mail Extensions)

MIME-Version: A levelezőprogramnak megmondja, melyik változattal kódolt adatok vannak a levélben.

Content-Type: Elmondja, kb. milyen adatok vannak: text, multipart, message, image, audio, video és application a fő típusok.

Content-Transfer-Encoding: Az alkalmazott kódolási eljárás.

Content-Id: A tartalom egyedi azonosítója.

Content-Description: A tartalom rövid jellemzése.

N2

TCP/IP Amiga-PC között

Elég sok embernek, köztük nekem is, van otthon az Amigája mellett egy PC is. Legtöbbször a PC-t én arra használom, hogy a suliból HD-s lemezeken elhozott stuffokat beolvassam, mert ugyebár az Amigámban csak DD-s drive van. Ez után viszont jön a probléma, hogy hogyan jut át a PC vinyójából az adat az Amigába. Egy ideig TwinExpress-t használtam, azonban egy ideje teljesen áttértem a TCP/IP kapcsolatra. A Twin ugyanis szinte teljesen megfogja adatátvitel közben az Amigát, pedig 11KB/s sebességnél többet nem sikerült elérnem. (Az express mód sehogyan sem akart működni, pedig a Twin doksija alapján építettem a 7 eres soros kábelemet.) Egy idő után megelégeltem ezt, ezért megpróbáltam TCP/IP kapcsolatot létrehozni a két gép között.

Először is kell ugyebár egy soros kábel, azt sajnos nem tudom, hogy 3 eressel is működik-e, mert én csak 7 eressel próbáltam. Kell egy Miami Deluxe (mivel én azt használok még mindig és a leírás az alapján készül), PC-re pedig a Trumpet, akkor is, ha Win3.1-nel újabb van a PC-n!

A Miami Deluxe-ban a következőket kell beállítani:

Létre kell hozni egy új Hardware elemet (Hardware/New), itt természetesen Serial-t kell választani. A neve legyen mondjuk PC, a típusa bulitin serial driver, spebesség 115200 (ez függ a PC sebességétől, egy 386DX40-es ilyen sebességre nem képes sajnos, csak 57600-ra), USE CD kikapcs, MTU 1500, Modem settings-nel Null modem kipipalva.

Kell egy új Dialer is (Dialer/New), neve legyen ennek is PC, a Dial script csak ennyiből álljon:

TIMEOUT 3000000

WAITPPP

Login, Password, telefonszám nem kell.

Kell egy új Interface is. Az Interface type legyen PPP dial-out, az Interface categ legyen LAN, a hardware és a dialer definition legyen PC, az Alias szintén. IP type static, IP address 192.168.1.1, Gateway type statis, Gateway 192.168.1.2, a többi marad, ahogy volt. TCP/IP settings ablakban minden kikapcsolva, Get dynamic DNS servers ignore. PPP settings-nél VJC, MS-CHAP, Get DNS from IPCP, Quick Reconnect kikapcsolva, ACCM 0, többi marad, ahogy volt.

Ha akarjuk adhatunk domainneveket is a gépeknek, ezt a Database host pontjanal tehetjük meg.

Pl.:

IP address 192.168.1.1, Name amiga.hu

IP address 192.168.1.2, Name pc.hu

Ezt azonban majd a PC-nek is ugyanígy meg kell mondanunk!

TCP/IP-nél a Gateway legyen kipipálva, LAN-Connact-nél ellenőrizzük, hogy a PC-hez kapcsolódo pppx LAN-ra van-e állítva. IRC-DCC-t, FTP-t, ki lehet pipálni.

Ezután jön a Trumpet beállítása PC-n.

Illetve abban az esetben, ha Win95, vagy újabb van fent a PC-n, akkor egy kis hack-re lesz szükség. Meg kell ugyanis szüntetni a Win-be épített TCP/IP stack-et, mert a Serv-U (ez egy FTP szerver) csak így hajlandó működni a Trumpet-tel. Tehát Win95 esetén a WINDOWS\SYSTEM könyvtárban a wsock.vxd és a wsock32.dll fájlt tüntesd el, tehát pl. nevezd át (wsock).vxd és (wsock32).dll nevűekre. Így a Win nem találja meg. Persze egy win újraindítás nem árt ezután.

Azért kell a Win-be épített TCP/IP stack-et megszüntetni, mert nagyon buta, nem lehet semmit beállítani neki, amire nekünk most szükségünk lenne.

Tehát PC-n elindítod a Trumpet-et. Nekem a 3.0 rev. D van meg, ehhez van egy regkódom is: **CENSORED by MTFÚ**

A következő dolgokat kell beállítani:

Setup

IP address 192.168.1.2

DNS servers(s) nincsen

Domain suffix nincsen

Driver: PPP

Többi maradhat alapbeállításon. (Én sem tudom, hogy mi micsoda...)

Dialer settings: COMM port értelemszerűen, Baud rate annyi, amennyit az Amiga oldalon is beállítottál. Hardware handshaking kipipálva, többi nem. No automatic login, Standard SLIP/PPP settings, Online Status Detection None.

PPP options

Minden üres!

Hogy életbelépjenek a változtatások, lépj ki a Trumpet-ből.

Ja, a Trumpet könyvtárában van egy hosts fájl. Ezt értelemszerűen ki kell bővíteni, tehát az előbbi hostnévpéldáknál maradva:

192.168.1.1 amiga.hu

192.168.1.2 pc.hu

Indítsd el Amigán a Miami Deluxe-t és nyomjál Online-ra. (Természetesen a PC interface-hez tartozónál.) Ezután indítsd el a Trumpet-et a PC-n. Ha ebben a sorrendben csinálod, akkor a két gép automatikusan online-ba kerül. Ha azonban előbb indítod a Trumpet-et, akkor a Miami-ban a Dialer ablakban még rá kell nyomni az Online-ra (F2).

Ezután ha például Amigán indítasz egy NetInfo-t például, beírod, hogy pc.hu és a PING-re nyomsz, akkor kb. 10-11ms PING időt kell kapnod. PC-n a Trumping programmal teheted ugyanezt, (ott persze amiga.hu-t érdemes beírni), érdekes módon nekem az átlagban 27ms-ot ír ki...

Ha ez működik, akkor ezek után bármit meghetetsz, amit egyébként is meg tudsz tenni TCP/IP kapcsolaton keresztül. (Vagyis amit Internetezés közben is csinálsz.)

Én a PC-n el szoktam indítani a már említett Serv-U programot és Amiga oldalon egy FTP programmal (DOpus) bemegyek a pc.hu címre.

De létezik PC-re és Amigára is IRC szerver is... PC-n én a WIRCServ-et használom, Amigán az ircd nevű proggit. (Sajnos nem valami megbízható.)

Nekem a Serv-U használatával egy 100MHz-es 5x86-oson nagyjából ugyanazt az átviteli sebességet sikerült elérnem, mint a Twin-nel, azzal a különbséggel, hogy az Amigán közben akár MP3-at is hallgathatok, mikozben majdnem 11KB/s sebességgel mennek az adatok a két gép között!

(hányszor mondjam még, hogy írjátok alá a cikkeket??? - a törd.)

Azért jó ez a nagy érdektelenség, mert arról írok, amiről akarok és így sokkal jobban leplezhetem a tudatlanságomat. Petikén - meg rajtam - kívül úgysem érdekel senkit... Ha esetleg mégis, akkor íme itt egy jó kis forrás és vele együtt a magyarázata. (Megvan ám a Motorola M68060 User's Manual is; kíváncsi valaki a mondjuk a Line Write Retry Bus Cycle Timing-ra, vagy a 68040-Arbitation Protocol-ra? Van vagy 30-40 oldal...)

A király[1]
2. rész

Most belevágunk a közepébe és egy komplex, használható példaszkriptet találhatsz valahol a magban (ez lesz az új rejtvény: keresd meg a cikkekhez tartozó képeket és forrásokat!). De úgyse használja senki, mert egyszerűbb egy állománykezelőből rábírni kedvenc archiváló programunkat néhány archívum kicsomagolására...

```
/* 1. sz. Példa forrás az ARexx cikkhez: */
/* Egyszerű kitömörítő szkript: LHA, LZX (lopott anyag) */
 arg FileName UCdir .
if Filename = '?' then
   do
      options prompt 'UCR FILENAME/A, DESTINATION/F: '
      pull FileName UCdir
   end
 if FileName = '' then
   do
      call Usage('Meg kéne adnod egy állománynevet...')
      exit 19
   end
   else
      if ~exists(FileName) then
         do
            call Usage('Nem találom a(z) ' FileName ' állományt. ')
            exit 20
         end
if UCdir = '' then
   UCdir = 'RAM:'
else
   if right(UCdir, 1) ~= ':' & right(UCdir, 1) ~= '/' then
      UCdir || '/'
 ArcExt = upper(right(FileName, 3))
address command
select
   when ArcExt = 'LZH' | ArcExt = 'LHA' then
      'Lha -x x' FileName '#?' UCdir
   when ArcExt = 'LZX' then
      'Lzx x' FileName '#?' UCdir
   otherwise
      say 'Biztos, hogy a(z) ' FileName ' állomány archívum?'
      say 'A kiterjesztés csak "lzh", "lha", vagy "lzx" lehet!'
end
exit
/* a helpet kiíró szubrutin */
Usage:
   if arg(1, 'E') then
      say arg(1)
   say 'Használat:'
   say '  ucr <filename> [<destination>]'
   say '      ucr a szkript neve.'
   say '      <filename> egy archívum neve lha, vagy lzx kiterjesztéssel.'
   say '      <destination> egy útvonal, ahová kicsomagol.'
   say ''
   exit 20
end
```

A működése roppant egyszerű:

0. Begépeled a forrást egy szerkesztőbe, elmented a szkriptek útvonalára (a múltkor erről és a kiterjesztésről már volt szó...) mondjuk 'ucr.rexx' néven, majd futtatod (erről is volt szó: 'rx ucr.rexx', lehetőleg klíből...).

1. Megvizsgáljuk, a felhasználó vajon paraméterekkel együtt indította-e a szkriptet. Ha '?'-et gépelt be, akkor kiírjuk a sablont. Ha nem adott meg paramétert, akkor a 'Usage' szubrutin segítségével kiírjuk a használatot, majd 19-et eredményként visszaadva kilépünk. Ha nem létezik a megadott állomány, akkor szintén 'Usage' és kilépés 20-as visszaadott értékkel.

2. Ha az állománynév stimmel, akkor megvizsgáljuk, van-e célkönyvtár. Ha nincs, akkor a RAM:-ra állítjuk. Valahová csak kell, nem? Ha nem ':'-ra, vagy '/'-re végződik, hozzáfűzünk egy '/'-t a végére.

3. Megvizsgáljuk az állománynév kiterjesztését. Ha 'LHA' ('LZH'), akkor meghívjuk az Lha-t, ha 'LZX', akkor az Lzx-et hívjuk meg a megfelelő kicsomagoló opciókkal. Egyébként küldünk egy ejnye-bejnyét a felhasználónak. Ezután kilépünk.

Lehetne kb. kéttucatnyi sor hozzáadásával kibővíteni a szkriptet, hogy kicsomagoljon arc, zip és zoo archívokat is és az sem ártana, hogy leellenőrizze például, hogy létezik-e Lha és/vagy Lzx, de legyen ez a házi feladat.

Egy icipicit bővebben a waréról:

```
arg FileName UCdir .
/* ha nem látszana, a végén van egy pont! */
```

Az 'arg' kulcsszó a 'parse upper arg' utasítás rövid formátuma. Jelen esetben úgy működik, hogy beolvassa az állománynév ('ucr.rexx') után begépelt argumentumo(ka)t, az elsőt a 'FileName' változóba, a másodikat - ha van - az 'UCdir' változóba tölti és ha a felhasználó még beírt volna valamit ezek után is, akkor azt a '.'-ba tölti (a '.' olyan, mint egy változó, csak a betöltött adatok elvesznek (hasonlít a >NIL:-re)). Ha csak egy argumentumot talál, akkor az 'UCdir' változóba üres füzért ('') rak. Difoltként a szóközt használja az argumentumok elkülönítésére.

A kulcsszónak két alakja van, utasítás és függvény:

arg <változó_lista>

arg(érték[, E|O])

A második esetben visszaadja a megadott számú argumentum értékét. A függvény által visszaadott érték szám, füzér, vagy boolean típusú lehet. Két opcionális kulcskaraktert használhatsz: E (mint exists), valamint O (mint omitted). Ezekkel tesztelheted az argumentum meglétét például (ekkor boolean igazat, vagy hamisat ad vissza: 'if arg(1, E) then ...').

Álljunk meg egy kicsit és vizsgáljuk meg, mit is csinál ez a 'parse', mert igencsak sűrűn használatos egy kulcsszó.

parse

A különböző forrásokból bejövő inputot változó(k)ba tölti. A változóbatöltést a következőképpen ejti meg: Beolvassa az inputot, megkeresi benne az első szóközt, az idáig tartó részt a szóköz nélkül levágja és az első változóba tölti, az input maradékában megint megkeresi az első szóközt, megint levágja és változóba tölti, amig az input füzér el nem fogy. A többi változóba üres füzért rak (''). Ha a változók előbb fogynak el, akkor a maradék inputot az utolsó változóba tölti.

Parse [Upper] <forrás> [változó_lista]

---

1. jelen esetben nem rólam van szó, hanem az ARexxről, mely nevében is és pár tulajdonságában is király még mindig.

Upper

· az inputot nagybetűs formába alakítja.

forrás

· meghatározza, hogy az inputot honnan vegye: lehet 'arg', 'pull', 'external' (ezekkel kívülről adhatsz át adatokat), 'numeric', 'source', 'version' (ezek információkat szolgáltatnak az aktuális programról és a rendszerről). 'value kifejezés with', 'var változó' (belső programinformációk)... Arg: a program hívásakor megadott argumentumo(ka)t tölti a változó(k)ba.

External: az STDERR folyamatról olvas be minden változóba egy-egy füzért. A STDERR nevű logikai készülék rendszerint nincs definiálva, kivéve, ha a GTC (global tracing console) nyitva van. Ha mégsem, akkor a 'call open(STDERR, '*', 'R')' klauzulával még mindig megnyithatod.

Numeric: az évényes 'numeric' beállításokat olvassa be 'digits', 'fuzz', 'form' sorrendben (majd erről is mesélek egy kicsit, ha ráérek).

Pull: a bevitelt a konzolról (STDIN) olvassa be változónként. Mint a 'pull' utasítás. A bevitelt az 'Enter' billentyű lenyomása érvényesíti.

Source: a visszakapott füzérben a programról kapsz információkat a következő formában:

<hívásmód> <kapcsoló> <név> <útvonal> <kiterjesztés> <host>

- hívásmód: 'Command' vagy 'Function' lehet a hívás módjától függően.
- kapcsoló: értéke '0' vagy '1' lehet, attól függően, hogy a hívó vár eredményt vissza vagy sem.
- név: a hívó program, vagy függvény neve.
- útvonal: a program teljes neve útvonallal együtt.
- kiterjeszts: a programnév kiterjesztése. Alapból '.rexx', de ez nem lényeges.
- host: a fogadó program ARexx portjának a neve (ua., mint az adress() függvény eredménye).

Value kifejezés With: a 'parse' a kifejezés eredményét olvassa be.

Var: egy füzérváltozó értékét olvassa be.

Version: az értelmezőről és a gépről olvas be információkat, összesen hatfélét. Az értelmező nevét és verziószámát, a processzor és a kooprocesszor típusát, a videónormát (pal/ntsc) és a képfrekvenciát. (<nyelv> <verzió> <proci> <mathcoo> <video std> <video freq>)

A 'parse' alkalmas a bejövő adatok előfeldolgozására is. Ha több változót olvasol be, de valamelyikre nincs szükséged, akkor azt egy ponttal (.) helyettesítheted. A pont olyan mint egy változó, csak a betöltött adatok elvesznek.

Ha csak egy részletre vagy az inputból kíváncsi, a 'parse' képes arra, hogy ezeket leválasztva csak az input egy kiválasztott részét töltse a változóba:

Parse forrás kezdet változó1 hossz1 változó2 hossz2 ...

kezdet: az a karakterhely, ahonnan a 'parse' elkezdi olvasni az adatokat. A megadásánál figyelembe kell venni a szóköz karaktereket is.

hossz: a változóba töltött karakterek hossza.

Ha a bejövő füzérben lévő szóközöket is fel akarod használni, ekkor egy minta alapján megadhatod, milyen karaktert használjon fel a 'parse' elválasztó karakternek a szóköz helyett. Minden változó közé megadható egy-egy elválasztójel, ahol kihagyod, ott ismét a szóköz lesz:

Parse forrás változó 'elválasztó' változó1

... de térjünk vissza a forrás magyarázatához!

if Filename = '?' then

'if' használata esetén - a megadott feltétel(ek)től függően más-más ágra futhat a program végrehajtása. Több alakban is használható:

if <feltétel>; then <megállapítás1>; [else; <megállapítás2>];

Alapesetben, ha a <feltétel> igaz, akkor a <megállapítás1>-et hajtja végre, egyébként - ha van - akkor az 'else' utáni <megállapítás2>-t. Ha a <megállapítás1> és/vagy <megállapítás2> több utasításból, függvényből, stb-ből. áll(nak), akkor azt egy-egy 'do ... end' utasításpárral egyszerűen egy csoportba foglalhatod:

```
if feltétel
then
do
  utasítás1
  utasítás2
end
```

options prompt 'UCR FILENAME/A, DESTINATION/F: '

Beállít egy ún. prompt füzért, amelyre adott választ egy későbbi utasítás feldolgozhat. Rendszerint a 'pull' és a 'parse pull' elé rakunk vele egy kérdést.

options [result|prompt|failat|cache] [on|off]

A kulcsszóval bizonyos értékeket állíthatsz be, illetve önmagában használva törli az előzőleg vele beállított értékeket.

options result: a rendszer Result környezeti változóját használja.

options failat: A hibatűrés alsó határának beállítása, mint a DOSnál a Failat parancs.

options cache on|off: valamivel meggyorsítja a végrehajtást. (a belső utasítás cache ki-bekapcsolása?)

pull FileName UCdir

A 'pull' kulcsszó beolvas a billentyűzetről és - a 'parse'-nál már tárgyalt módon - az eredményt az utána álló változó(k)ba rakja.

call Usage('Meg kéne adnod egy állománynevet...')

Függvény, szubrutin hívása (most pl. szubrutin). Az utasítással paramétert is átadhatsz a hívott függvénynek, vagy szubrutinnak:

call [szimbólum|füzér] [argumentum1, argumentum2,...]

call függvény_név()

exit 19

Az utasítás hatására a szkript végrehajtása végetér és a hívónak egy híjján huszat ad vissza.

exit [kifejezés]

kifejezés: az ARexx kiértékeli, majd átadja a hívónak, mint eredményt.

right(), upper()

Sima füzérkonverziók (majd minden nyelvben megvannak):

right(füzér, hossz)

Visszaadja egy füzér megadott számú karakterét jobbról (a left a párja):

```
right('123',2)     == '23'
right('123',0)     == ''
right('123',4)     == ' 123'
right('123',4,'+') == '+123'
```

upper(változó_lista)

A felsorolt változók tartalmát nagybetűssé alakítja:

```
upper('abc')     == 'ABC'
upper('123xYz')  == '123XYZ'
upper('')        == ''
```

address command

address [név|command|value] [kifejezés]

address név parancs: A megadott nevű portnak elküldi a meghatározott parancsot. Egyszerre két portot tart nyitva az ARexx, a jelenlegit és az előzőt. Amikor új portnevet határozol meg, az eddigi jelenlegi lesz az előző, az eddigi előző pedig elveszik. Az utasítás paraméter nélkül megadva felcseréli a jelenlegi és az előző portnevet.

address command: az ARexx az OpRendszer ún. parancsportjára küldi - majd - a parancso(ka)t. Így tudsz például AmigaDOS parancsokat is indítani.

address value kifejezés: Ha a portnevet kifejezésben adod meg és a kifejezés füzérrel, vagy szimbólummal kezdődik a 'value' kulcsszó kötelező.

address(): megadja a port nevét.

select ... when ... otherwise ... end

A szelekciós utasítások olyan vezérlést valósítanak meg, amely a szkript lefutásában többszörös elágazást tesz lehetővé:

```
select
  when feltétel1 then megállapítás1
  when feltétel2 then megállapítás2
```

when ... then ...

otherwise megállapítás_sokadik

end

feltétel: igaz, vagy hamis volta szerint hajtja végre valamelyik megállapítást, majd az 'end' utáni sorral folytatja a végrehajtást. Ha egyik feltétel sem igaz, akkor az 'otherwise' utáni utasítást hajtja végre.

Ennyi lett volna a példaforrás működésének picit bővebb ismertetése. Minden esetre jól látható, hogy ugyanazon ARexx kulcsszavak milyen különféleképp tudnak működni módjuktól, opcióiktól és argumentumaiktól függően.

Ja, mintha ígértem volna valahol feljebb a 'numeric'-ról valamit:

numeric

Meghatározza a számolás pontosságát. Több formája is van, a használt kulcsszavaktól függően.

numeric digits <kifejezés>

Beállítja a tizedesjegyek számát. A <kifejezés> pozitív egész lehet.

numeric fuzz <kifejezés>

Beállítja az összehasonlító műveletekben figyelmen kívül hagyott tizedesjegyek számát.

numeric form scientific

numeric form engineering

A kitevő beállítása nem nulla számban. Az első esetben a mantissza 1-10, a másodikban 1-1000 közé esik.

```
/* példa */
parse numeric NumOpts
say NumOpts        /* 9 0 scientific */
numeric digits 7
numeric fuzz 2
numeric form engineering
parse numeric NumOpts
say NumOpts        /* 7 2 engineering */
```

Kifejezések

Az ARexxben egy kifejezés bármi lehet egyjegyű számtól kezdve számok, változók, füzérek függvényhívások és alkifejezések komplex keverékéig. Egy kifejezés egy, vagy több szimbólumot tud sima értékként kiértékelni. A nyelv alábbi elemeit használhatod a kifejezésekben: számok, füzérek, változók, függvényhívások és műveletek.

· Számok

Egy szám tulajdonképpen egy füzér, amely előjelet, számjegyeket, pontot és - opcionálisan - az 'e' betűt tartalmazhatja. A számok állandó szimbólumok, melyeket nem használhatsz változóként.

Például: 3, 4.987, vagy 5.123e-9

Amikor számok között műveleti jelek vannak, akkor kiértékeli ezeket és az eredményt fogja használni

```
3 + 5 /* = 8 */
3 / 5 /* = .6 */
```

Ha egy számban a tizedespont után 0 van, az a művelet elvégzése után is megmarad, kivéve az osztásnál.

```
234.00 + 2 /* = 236.00 */
```

· füzérek

Egy szimpla ARexx füzér például a 'Helló Amiga Világ!'. A füzért a két végén elhelyezett aposztrófokkal (' (ascii dec39)), vagy idézőjelekkel (" (ascii dec34)) azonosítjuk. A füzér egy alap alak, amiben bármilyen értéket tárolhatsz. Érdekes módon - más programnyelvektől eltérően - az ARexx a számokat is füzérként kezeli, amíg műveleteket végez velük, sőt a memóriában is karakterfüzérként tárolja ezeket.

· Változók

A változó egy szimbólum, amely egy értéket tsrtalmaz. Ha a végrehajtás során egy valtozónak értéket adsz, azt értékadásnak hívjuk. A változók értékadásának hossza max. 64K lehet, ami több mint elégnek tűnik.

Példák:

```
two = 2
three = 3
say two + three /* 5 */
two = 3
add = 'two + three'
six = "is six'
say two + three /* 6 */
say add six     /* two + three is six */
```

· Függvényhívások

A függvények speciális program alrészek, amelyek elvégeznek egy feladatot, majd visszaadják a vezérlést az őket meghívó környezetnek. Ha szükség van rá visszaadhatnak valamilyen értéket is. Az ARexxnél a függvényhasználatnak két módja van: Vagy a 'call' kulcsszóval hívod, vagy a szimbólumával ill. azonosítójával, amelyet közvetlenül követnie kell a nyitózárójelnek. A 'call' kulcsszó használatakor nem mindig szükséges a zárójel használata. A függvény törzse, avagy meghatározása több különálló forrásból származhat: lehet külső és belső függvények, amiket könnyen készíthet az ARexx felhasználó.

Call <fuggv_név> [<kifejezés>] [[,] <kifejezés>] [[,] ..

Belső függvények · A függvény meghatározása a szkriptben van. Ezek változatosabbak és használhatóbbak lehetnek, mint az ARexx beépített függvényei és néhány ismétlődő, vagy elkülöníthető feladat elvégzésére szoktuk ezeket a szubrutinokat használni.[2]

A beépített függvények használatában van néhány megkötés:

1. cimkével kell kezdődnie. A cimke egy pure szimbólum, amelynek egy kettőspont van a végén. 'cimke:'

2. A szkript változóit megosztva használhatja a szkript fő része és a belső függvények is. Bármely változót definiálhatsz, módosíthatsz a szkript bármely részében, amit a szkript bármely más részében is felhasználhatsz, módosíthatsz. Ez gyakran nemkívánatos fejleményekhez vezethet, például akár egy elgépelés miatt egy függvény váratlanul megváltoztathatja a szkript egyik változóját, meg ilyesmi. A 'procedure' utasítás módosítja az alapbeállítású változókezelést:

Procedure [EXPOSE <változó> [<változó1] [...]] ;

Amikor ezt a kulcsszót használod egy függvény meghatározás elején, akkor a szokásos módon fognak visselkedni a változók, tehát a függvényen belüli változóknak semmi közük nem lesz az azon kívüliekhez, akármennyire is megegyezik a nevük. Az opcionális 'expose' kulcsszó után megadhatod azokat a változókat, amelyeket a függvényből és a fő részből is el akarsz érni.

Példa:

```
/* megosztott változók */
változó = 'értékadás a fő részben'
CALL függvény
SAY változó         >>> értékadás a függvényben
EXIT
függvény:
  SAY változó       >>> értékadás a fő részben
  változó = 'értékadás a függvényben'
RETURN
```

példa a PROCEDURE kulcszóra:

```
/* helyi változók */
változó = 'értékadás fő részben'
CALL függvény
SAY változó         >>> értékadás fő részben
EXIT
 függvény: PROCEDURE
   SAY változó      >>> változó
   változó = 'értékadás függvényben'
RETURN
```

2. Tudod, mint a BB2 sorozatnál szóltam volt: programunkat felosztjuk olyan jól elkülöníthető részekre, amelyek külön-külön részfeladatokat végeznek el, satöbbi. Ezeket a rutinokat ott eljárásnak hívtuk, itt függvényeknek.

3. Azért pár beépített függvény visszatérési értékét nem változtatja meg az, hogy a függvényben átírod. Ilyenek például az 'ADDRESS', 'SIGNAL', 'OPTION', 'TRACE', 'NUMERIC' és az eltelt időt visszaadó függvények. Bővebb magyarázat helyett hagy álljon itt egy példaforrás:

```
/**/
SAY address()   >>> REXX
SAY digits()    >>> 9
SAY trace()     >>> N
CALL módosítsuk
SAY address()   >>> REXX
SAY digits()    >>> 9
SAY trace()     >>> N
EXIT
módosítsuk:
  ADDRESS IZÉ
  NUMERIC DIGITS 12
  TRACE r
  SAY address()   >>> IZÉ
  SAY digits()    >>> 12
  SAY trace()     >>> R
RETURN
```

Beépített függvények · Rengeteg beépített függvény áll a rendelkezésedre, például olyasmi támakörökben, mint összehasonlító, füzér-, karakter- és számmanipuláló, információs, i/o, állományelérés és kezelés és még pár dolog, de ez itt nem a referencia manuál...

Nem sok verzió van, inkább a gépek közöti hordozhatóság lehet a probléma, de ennek az előző részben felsorolt irodalomban utánanézhetsz.

Könyvtári függvények · Az ADDLIB() függvénnyel megnyitod a könyvtárat, a dokumentációból kinézed a szükséges függvényneveket, eltolásokat, paramétereket, visszakapott értékeket, miegymás.

Azt hiszem, egyelőre elég lesz, mert nem marad a köv. részbe.

N2

ui.: Jé, kaptunk egy olvasói kérdést:

Q: Miért nem bízzátok az ARexx leírását egy hozzáértőre?

A: Tényleg, miért nem?

Hogyan csináljam?: AmigaOS

Az AmigaOS egy csodálatos dolog. Amikor megírtam a manuál fordítását, kiegészítettem ugyan pár dologgal, amiket Aminetes doksikból, meg máshonnan beszerezhettem, volt pár saját kútfőből, de nagyon sok információ rejtve maradt előlem.

A MAF listán néha nagyon okos emberek nagyon okos dolgokat elkövetnek. Többek között van egy állandó rovat, az AOSquiz, amelyben valaki feltesz egy kérdést (és persze úgy csinál, mintha ő tudná a választ), a többiek meg igyekeznek rá válaszolni a legjobb tudásuk szerint. Ezek néha olyan jól sikerülnek, hogy úgy érzem, meg kell osztanom veletek a legutóbbi fél év termését....

· Egy Echo paranccsal szövegállomány végére szöveg írása:

Echo >> szöveges_állomány „hozzátoldás"

A kacsacsőrrel ('>') irányíthatod át egy parancs, vagy program kimenetét. Ezzel csak az a probléma, hogy ha például egy létező állományt adsz meg a kimenet céljának, akkor azt felülírja. Ezért kell megkettőzni a kacsacsőrt, ekkor a kimenetet az állomány végéhez fűzi.

Kimenetet átirányítani nem csak állományba lehet, pl. >CON: (konzolra) >PRT: (nyomtatóra), vagy >NIL: ('semmi', 'nihil' készülékre). Ezekben az esetekben szükségtelen a kacsacsőr kettőzése, mert minden esetben folytatólagosan fogja kiírni. A NIL: készüléknél szokás az átirányítás '<>' alakja, amelyről azt mondják, nem hagyja visszadumálni a NIL:-t. Nekem a normál alakkal sem csinált ilyesmit, ugyanis a NIL: készülékre küldött adat elveszik, ami elveszik, az nem is ad vissza semmit.

· Egy Copy paranccsal gépelés közvetlenül állományba:

Copy * szöveges_állomány

Copy CON: szöveges_állomány

A második esetben egy új ablakot nyit, amelybe gépelhetsz kikapcsolása: Ctrl+\ (eredeti Amiga billentyűzeten). Ugyanígy lehet a nyomtatót közvetlenül - mintegy írógépet - használni.

Copy * PRT:

· Képernyőmód váltás anélkül, hogy a Screenmode Preferencest előhívnád:

Elmented a szükséges Prefs állományokat előzetesen. Készítesz nekik egy-egy ikon, amelynek Alkalmazás rovatába beírod: Sys:Prefs/Screenmode. A Paraméterek rovatba pedig ACTION=USE sort írod. A Prefs állomány ikonjára kattintva a felület megjelenítése nélkül állítja át a képernyő paramétereit a Screenmode Preferences. (Ez csak félmegoldás - bár a feladvány kiírásának megfelel -, mivel a Screenmode Preferences azért csak lefut)

· Egy állományban található verzióadat kiírása a megjegyzésbe (OS3.x):

Filenote állománynév `version állománynév`

· A prompt a kiírásakori dátumot jelenítse meg (OS3.x):

prompt „`date * >`"

Ez benne van a B.N.A.K.-ban is.

· Egy olyan állomány másolása egyetlen parancssorral, amelynek nem tudod az útvonalát, csak azt tudod róla, hogy az alapértelmezésű útvonalak valamelyikén van (OS3.x):

Copy „`Which forrás_állomány`" to cél_könyvtár

Ez utóbbi három feladványban szerepel egy kevésbé ismert karakter, a 'backtick' ez egy fordított aposztróf, ASCII kódja 96 (decimális). Ez sajnos csak OS3.0-tól használható (a romban van).

Utólagos köszönet a feladványok készítőinek és a megfejtőknek. Hm. Ha esetleg valamelyik parancs működésével nem vagy tisztában, van ám magyarnyelvű AmigaDOS manuál is egy - sokat emlegetett - Amigás könyvben.

Napi Kettő

Tippek, trükkök

Egy kis probléma megoldása és a hozzátartozó eszmefuttatás...

A programok többsége egy könyvtárban van és hogy megkönnyítse a készítője számára a majdani állománykeresést, egy Assignnal ki is kell jelölni készüléknek. Ezt általában az install szkriptek teszik meg, beírva a User-Startup-ba, hogy aszonygya:

Assign program: lemez:útvonal/könyvtár

Ez az esetek többségében jó dolog. De amikor már vagy a huszadik ilyen kerül a US-ba, nagyon lelassíthatja a bútolás menetét. Pláne, ha olyan programokról van szó, amelyeket jó esetben hetente egyszer használ az ember.

Az ilyeneket ki szoktam gyomlálni a US-ból és csinálok nekik egy kis szkriptet a program könyvtárába, mondjuk Starter néven. Ennek aztán adok egy ikont, bekapcsolom az S védelmi bitjét, oszt használom egészséggel. Az ikon alkalmazás rovatába beírom az IconX-et és hogy ne tegye ki az ablakát, a paraméterek rovatba pedig a WINDOW=NIL: kerül. Egy ilyen szkript a legegyszerűbb esetben a következő-000képpen nézhet ki:

CD meghajtó:útvonal/a_proggy_könyvtára biztos ami biztos

Assign készülék: ""

Run program <>NIL:

Aha, ez meg felveti a következő problémát (hogy pl. az 'igazi' orosz hússalátában nincs is hús): Ha újraindítom véletlenül a Starterrel a proggyt, a rendszer beszól, hogy a készülék már létezik. Erre azt találtam ki, hogy megvizsgálom, létezik-e a kijelölés, ha nem akkor megcsinálja, ha igen, akkor csak simán futtatja a programot.

```
If not exists „készülék:"
  Assign készülék: ""
EndIf
Run program
```

N2

Mivel a legritkábban írunk olyasmi programokat, amelyek semmit sem jelenítenek meg, tiporjunk bele egy kicsit a képernyők lelkivilágába... meg lopkodni fogunk a rendszertől különböző adatokat... lesz szó a programok indításkori paraméterezéséről... a végén majd pár karcsit vetek a papírra a lokalizációról és egyéb ilyesmi teljességgel haszontalan és érdektelen dolgokról.

Vak Vezet Világtalant, avagy BB2 tanfolyamat #5.

Könnyű aztat mondani, hogy 'nagy kaland, nyitok egy képernyőt...'. De minek állandóan képernyőket nyitogatni, hiszen egy képernyő tuti, hogy nyitva van. Ha mégsem, az pech... A 'FindScreen' paranccsal birtokba vesszük, aztán ablakokat nyitunk rá, átszínezzük, összefirkáljuk, satöbbi. Ha már teljesen szétziláltuk, a jól végzett munka örömével kilépünk a programból otthagyva szerencsétlen felhasználónak egy - lehetőleg teljesen - összekuszált és használhatatlan képernyőt..

Megjegyzés: Mivel ebben a részben a rendszer struktúráiban is vájkálunk, ezért felhívom a figyelmed, hogy a TEd 'Compiler/Compiler Options...' beállító panelének alján - jobbra - van egy 'Resident' nevű kis listázó. Ide beírod: 'blitzlibs:amigalibs.res'. Ez a filé tartalmazza a rendszer alapvető struktúráit, állandóit, stb. Ha például a Blitz objektjeivel is dolgoznánk, akkor az ugyanezen útvonalon lévő 'bb2objtypes.res' sort kéne ide beírni.

Térjünk vissza a képernyőkhöz: Tehát nem elég csak 'einstandolni' a képernyőt. Főleg, ha nem csak a sztenderd kimenetre akarsz írkálni. Jó lenne tudni a paramétereit (szélesség, magasság, ...), milyen betűkészletet használ, hány színt és azok melyek, meg ilyesmi. Szerencsére a rendszer ezeket eltárolja és ha ismerjük a tárolás pontos helyét és mikéntjét, akkor mindent megtudhatunk bármelyik képernyőről.

A tárolás módját megtalálod az includes/intuition könyvtárban. A filékben kotorászva megnézheted, hogy a struktúrák milyen mezőkből állnak (a változótípusok helyszükségletének tudatában pedig kiszámolhatod az egyes paraméterek offszetjét is, ha úgy tartja kedved), mely állandóknak mi az értékük, meg ilyesmi.[1]

Most gyorsan bemutatom, hogyan lehet egy képernyő alapbeállítású fontkészletét használni - még ha nem is tudjuk mi a neve és mérete -, mert nincs is annál csúnyább, mint amikor belövöm a WB-met szépen, aztán egy igénytelenül megírt program belerondít egy topáz készlettel...

```
; 1. példaforrás
; képernyőfont lopkovic
 FindScreen 0
 *scr.Screen = Peek.l(Addr Screen(0))
LoadFont 0,Peek$(*scr\Font\ta_Name),*scr\Font\ta_YSize
Use IntuiFont 0
MouseWait : End
```

Ha a 'FindScreen' parancsban nem bízol és tuti, hogy a WB képernyője nyitva lesz (amit azért sose vegyél készpénznek [2]) akkor használhatod helyette a 'WbToScreen 0' parancsot. Természetesen csak akkor, ha azt akarod, hogy a programod nullás képernyőként a WB képernyőjét használja. (Lsd. a köv. pld.-t) Tképpen nem csináltunk mást, mint a nullás képernyő adatait tároló struktúra címét átadtuk egy struktúraváltozónak, amelyből kiolvashatjuk mint egyszerű struktúratagokat - a képernyőhöz tartozó fontkészlet nevét és méretét.

Loadfont intuifont#, fontnév.font$, magas[, stílus]

Ezzel az utasítással tölthetsz be egy háttértárolóról (vagy mint az előző esetben láthattad memóriából) egy betűkészlet egy meghatározott méretét, sőt még stílust is választhatsz. Az így betöltött fontot a 'Use IntuiFont intuifont#' paranccsal tudod használatba venni. (a 'LoadBlitzFont ..., Use BlitzFont ... utasításpárral valamivel gyorsabban kezelheted a készletet, de csak 8x8-as készletekkel működik)

Egy másik módszerrel megnézzük a betűkészlet magasságát, hátha jó lesz valamire alapon... Meg még beállítunk egy ismeretlen méretű ablakot a szintén ismeretlen méretű WB képernyő közepére.

```
; 2. példaforrás
#SCREENNR = 0
WBToScreen #SCREENNR
; most az offszetek ismeretében operálunk...
ScreenPtr.l  = Peek.l (Addr Screen (#SCREENNR))
ScrSzeles.w  = Peek.w (ScreenPtr+12)
ScrMagas.w   = Peek.w (ScreenPtr+14)
FontPtr.l    = Peek.l (ScreenPtr+40)
FontMagas.w  = Peek.w (FontPtr+4)
Window    0,(ScrSzeles/2)-(WinSzeles/2),(ScrMagas/2)-(WinMagas/2)
+FontHeight+3,WinSzeles,WinMagas,$20140E,tetel_szoveg$,0,1,1
; ez utóbbi egy sorba kell!
```

Ez úgy működik, hogy megnézzük a a #SCREENNR számú képernyő adatait tartalmazó struktúra kezdőcímét a memóriában. Ettől a címtől kezdve számolgatjuk a különböző struktúratagok címeit - mivel tudjuk, hogy milyen típusú változókban tárolja és azoknak mi a helyfoglalása - szépen egyenként, ahogy azt kell.

Az sem lenne egy utolsó dolog, ha - miután jól összekuszáltad a WB szineit - egy elegáns rutinocskával a kilépéskor visszaállítanád a WB palettáját. Két lehetőséged van. Az elsőben kihasználod, hogy a Paletta egy BB2 objekt. Ekkor a WB palettáját a következőképpen tárolhatod el a nullás számú paletta objektben:

```
; 3. példaforrás
wb_colors.w    = 2^WBDepth
aga_mod.b      = CheckAGA
InitPalette 0,wb_colors
If aga_mod=True
  For i=0 To 2^WBDepth-1
    AGAPalRGB 0,i,AGARed(i),AGAGreen(i),AGABlue(i)
  Next
Else
  For i=0 To wb_colors-1
    PalRGB 0,i,Red(i),Green(i),Blue(i)
  Next
EndIf
```

Roppant eccerű, ezért csak nagy vonalakban: Inicializálunk egy palettát, aminek annyi színe van, amennyi a WB-nek (milyen érdekes). Ha az AGA

1. Ezek az include állományok kinyomtathatók, tanulmányozhatók, de módosítani egyiket sem tanácsos! Ha valamelyiket megváltoztatod, majd rájössz miért. De csak ezért inkább ne.

2. Más források szerint kézpénznek. Szóval ne vegyél rá mérget...

elérhető, akkor az AGA-s parancsot használjuk a paletta feltöltésére, egyébként a normal OCS parancsot (még jó, hogy nincs külön ECS parancs is). A másik lehetőség pedig benne van a kézikönyvben, így arra nem is vesztegetném a helyet.

Ha már lecsekkoltuk az AGA módot, nézzünk egy rövid példát a chipkészlet tesztelésére, hiszen van három féle is, és nem mindegy. Legalábbis a korrekt programozónak (az eljárásban van az eb elhantolva...).

```
; 4. példaforrás
Function.b Chip {}
  MOVE.w $dff07c,d0
  PutReg d0,chip.w
  AsmExit
End Function
 Select Chip {}
  Case $00
    chip$="OCS"
  Case $F7
    chip$="ECS"
  Case $F8
    chip$="AGA"
  Case $F9
    chip$="AAA (Prototype)"
  Default
    chip$="Not found"
End Select
 NPrint chip$
```

Az ilyen apróságokról csak azért irkálok, mert már roppantul unom az olyasmi programokat, amelyek minden különösebb ok nélkül szétGURUzzák a buta arcukat - és természetesen mindezt pont közvetlenül az előtt teszi, hogy elmenteném a legújabb munkám - csak azért, mert nem bájtra pontosan ugyanaz a konfigurációm, mint a készítőé... Ezúton szeretnék megkérni minden Amigán programozo dudét és nemdudét, hogy figyeljenek oda egy kicsit a programjuk elkészítésekor az ellenőrzésekre mert:

1. Lehet, hogy kicsit(?) több a munka vele, de megéri, mert a neved hallatán nem csak legyintenek egyet a nepek... Nem szabad elfelejtened: A felhasználó nem ellenség, hanem ellenfél, aki szeretne használni a programodat, de ha gány munkat végzel, nem fogja..

2. Nem szabad semmit sem tutira venni. Pl. olyasmit, hogy nyitva a WB, hogy van MMU, hogy van xxx.library, hogy fut az ARexx, vagy hogy mik a paraméterei bármilyen szoft- vagy hard- warénak a felhasználó gépén. Amit tudsz, ellenőrizz le, állíts be, határozz meg, mert biztos csak az Amiga!

3. Nem hogyishíjjákon programozol! Az Amigán kötelező a korrekt programok írása.

Na jó, tudom, hogy ez csak falrahányt borsó volt, ezért lépjünk tovább és nézzünk egy érdekes témakört, a WB-ből futtatás problémáját.

Első dolgod szólni a fordítónak, hogy WB-ből akarod futtatni a lefordított programot. Ezt a 'WbStartup' paranccsal teheted meg, amit a forrás első - nem megjegyzés és nem üres - sorában szokás elhelyezni. A második dolog, hogy milyen szép is az, ha egy program egynémely beállítását az ikonállományának ún. Paraméterek (ToolTypes) rovatában kényelmesen beállíthatná a felhasználó: az 5. példaforrás erről szól és valamelyik oldalon - de még ebben a számban [3] - meg is találhatod.

WBStartup

Ez csak arra szolgál, hogy ikonos indításkor ne szálljon el a program. Annak idején mit böngésztem a manuált, amíg rá nem jöttem, miért gurul el minden programom, ami CLI-ből fut rendesen. Amúgy semmi különöset nem csinál, csak szól a fordítónak, hogy tegye be a WB-s indításhoz szükséges plusz dolgokat a lefordított állományba.

icon$="enyim_program"

Ebben a sorban meséljük el a programnak, hogy mi is az ő neve. Sajnos ha a user átnevezi a programot, akkor meg vagyunk lőve, mert egyelőre még nem tudom, hogyan kérdezhetem le egy programból a saját nevét. [4]

*diskob.DiskObject = GetDiskObject_(&icon$)

A 'GetDiskObject_' függvénnyel egy DiskObject típusú struktúrába lökjük a megadott állomány paramétereit. Innen egyébként sok érdekes dolgot kiszedhetünk, mint pl. az ikon típusát, az Alkalmazás (Default tool) nevét, a paramétereket, pozíciót, veremméretet, meg ilyesmit. Az, hogy létezik-e a megadott nevü programhoz tartozó ikonállomány, azt az 'If *diskob' feltétel vizsgálattal ellenőrizzük. De minket az ikon paraméterek rovataiba írt információk érdekelnek, amit a struktúrában lévő 'do_ToolTypes' struktúra kezdő memóriacímeként bányászhatunk ki:

ttype.l = *diskob\do_ToolTypes

a 'do_ToolTypes' címét egy long típusú változóba rakjuk. A 'do_ToolTypes' típusú struktúra leírása ugyanott van, ahol a 'DiskObject' típusúé: 'Blitz2:include/workbench/workbench.bb2'.

```
ttcim.l = FindToolType_(ttype, "SCREEN")
if ttcim


EndIf
```

Megkeressük azt a sort a ToolType-ok között, amelyik SCREEN-nel kezdődik (nem kis/nagybetű szenzitív (magyarul: caseérzékeny)). Ha van, akkor csinálunk vele pár hókusz-pókuszt, ha nincs, akkor vagy továbbmegyünk a következő ToolTypeot keresve, vagy megyünk tovább a paraméterlekérdezés után következő programrészletre.

kepernyo$=LCase$(Replace$(Peek$(ttcim),Chr$(34),""))

A BB2 néhány szabványos OS függvényt kissé sajátosan valósít meg; pl. nagy meglepetésemre a lokalizáció vizsgálatakor csak a 'Locale:Catalogs' könyvtárban volt hajlandó keresgélni, a 'Progdir:Catalogs'-ban nem. Pedig ez OS feature (magyarul: fjúcsör). (Égtem is a MAF listán rendesen (- persze, hiszen amigás témát vetettél fel rajta - a törd.)) Per pillanat nem tudom, hogy a paraméterek vizsgálatakor foglalkozik-e a kis/nagybetűk közti különbséggel, meg az idézőjelek levagdosásával a szabványos OS függvény, vagy sem - bocs, de most lusta vagyok átnyálazni ezt a párezer oldalnyi doksit... -, mindenesetre a BB2-nél ezt nekünk kell megoldani. Ezért az 'LCase$()' függvénnyel kisbetűsre konvertáljuk a 'Peek$()'-ral megkapott füzért, de előtte azért a 'Replace$()'-ral lenyírjuk az idézőjeleket - illetve kicseréljük üres fűzérekre -, amennyiben vannak. Szerencsére a zárójelek vizsgálatát elvégzi helyettünk, tehát a zárójelbe tett tooltype sort nem jelzi találatnak.

Tehát a fenti programsor az alábbiakat egyenlőnek veszi:

SCREEN=custom == screen="CuStOm" == screen="CUSTOM

mindhárom esetben a 'kepernyo$ == custom'

A következő paraméterbejegyzést az elsővel analóg módon kereshetjük meg.

FreeDiskObject_ (*diskob)

mert a korrekt programozó felszabadítja a memóriát, ha már nincs reája szükség. Nem VisualBasic ez kérem és nem is hogyishíjják (200M szweppel)!

Ja, még valamit: a tooltype-ok teszteléséhez nem kell minden esetben futtatható állományt készíttetned a fordítóval. Csak készíts egy 'enyim_program.info' ikont - amennyiben ugye 'icon$="enyim_program"' - és azt rakd be a forrás könyvtárába. Ha az ikon paramétereit módosítgatod, azt teszteléskor a proggi rögtön észreveszi.

Tehát, most már nagyjából tudjuk, hogyan is kellene az ikonparaméterezést vizsgálni. De mi van, ha a felhasználó olyan elvetemült, hogy ő bizony CLI-ből kívánja indítani a programot? Roppant egyszerű: ebben segítségünkre siet a BB2 egy változóval és egy tömbbel:

3. No nem az enyémben.

4. Ha időközben rájövök, akkor majd kijavítom ezt a részt. Na, megvan: 'icon$=ProgName$', de azt felejtsd el, hogy beírod egyből a következő sorba, mint: '=GetDiskObject_(&ProgName$)', mert sikít!)

```
; 6. forras
darab.b = NumPars
if darab = 2
  primus_param$ = Par$(1)
  secundus_param = Val(Par$(2))
  ...
else
  ...
EndIf
```

A NumPar tartalmazza a beolvasott paraméterek számát, a Par$(index) pedig magukat a paramétereket. A programnév és a paraméterek - egymás - közötti elválasztásait szóközök keresésével oldja meg. (nem is a BB2 csinálja, hanem az OS) Azt hiszem, ennyi már világossá teszi a megoldás menetét. Persze vannak olyan apróságok, hogy nem biztos, hogy két paraméter lesz, meg a sorrend sem biztos, meg ilyesmik... De ezeket már leszel szíves magad megoldani.

Házi feladatként pedig jó lenne, ha mondjuk megoldanánk, hogy megnézzük a felhasználó klíből, vagy wébéből indította-é a programunkat, és aszerint tesztelhetnénk a paramétereket. A '?' paraméterről és hatására a sablon kiíratásáról se feledkezz meg!

Miután mindezeket megtárgyaltuk, térjünk egy kicsit vissza a lokalizáció témájára, amelyről valamelyik előző részben már esett szó, mint az ékezetprobléma egyik lehetséges és talán a legelegánsabb megoldásáról. Gyorsan végigfutunk a 6-os és 7-es forráson, azt megyek vissza focizni.

Mindkét példán a proggi üzeneteit egy ún. katalógus állományból vehetjük, de ha a proggi ilyet nem talál a megadott néven, akkor saját belső üzeneteit fogja megvillantani... Mert az sem tuti, hogy a felhasználó korrektül installálja a warét.

A hatodik példán egy annyira egyszerű esetet mutatok be, hogy ha ennél egyszerűbben csinálnám, akkor az már nem is locale lenne...

A hetedik példaforrás már valamivel bonyolultabb. Két eljárásba pakoltam az operatív részt:

A localtest{} - mint a neve is mutatja - lecsekkolja, hogy létezik-é a megadott katalógusállomány. Egy kicsit vaciláltam, hogy a használt nyelv ellenőrzésének melyik fajtáját mutassam be. Nos, ez a bonyolultabb (mármint a locale.prefs állományból kibogarászni), de ez biztonságosabban működik, mint a language környezeti változóból olvasás (GetLocal$(valtozo$), GetEnv(valtozo$)). Az állományelérésről volt már szó: beszipkázzuk a teljes filét és kinézzük belőle a nyelvet. A lényeg tkeppen ennél a procedúránál az, hogy megvizsgáljuk, hogy a 'locale:catalogs/' útvonalon lévő, a választott nyelv nevével megegyező nevű könyvtárban létezik-e a megadott katalógus állomány és aszerint adunk a local változónak igaz, vagy hamis értéket.

A local{} eljárásnak átadjuk az üzenet - amit ki akarunk iratni - számát. Még van lehetőség az ss$ és dd$ megosztott változókban átadni paramétereket, amelyekkel az üzenetekben esetleg előforduló '%s' és '%d' karcsikat helyettesíthetjük. A '\n' karcsikat is kicserélhetjük egy-egy soremelésre és természetesen annak sincs akadálya, hogy ennek analógiájára más formázó karaktereket is használhassunk. Az eljárás aztán visszaadja a hívónak az üzenetet ahogy azt kell.

Ezután valahogy így használhatjuk fel:

```
; 8. forrásrészlet
 catalog$="pelda.catalog"
 localtest{}
If local
  UseCatalog catalog$
EndIf
  ss$="" : dd$="" ; ezeket kiürítjük ..
NPrint RTEZRequest("", local{1}, local{2}|local{3}|local{4})
```

De persze máshogy is lehet, csak most lusta voltam...

Ha nem lesz más témakörből kérdés, akkor a következő számban [5] végre megvizsgáljuk a makrókat is.

N2

```
; 7. példaforrás
Statement localtest{}
 SHARED local
 SHARED catalog$
 local=False
 If IsLocale
   If ReadFile(0,"ENV:SYS/locale.prefs")
     FileInput 0
     loca$=Edit$(Lof(0))
     CloseFile 0
     WindowInput 0
     n.l=Null(loca$)
     orszag$=Peek$(n.l+50)
     nyelv$=Peek$(n.l+82)       ; az elhantolt eb kiásása
     Fil$="Locale:Catalogs/"+nyelv$+"/"+catalog$
     If Exists(Fil$)
       local=True              ; ha létezik
     Else
       local=False             ; ha nem létezik
     EndIf
   EndIf
 EndIf
End Statement
Function$ local{n}
  SHARED local
 SHARED ss$
 SHARED dd$
 Dim defmess$(4)
 .data
 Data.s "Locale test #1..."
 Data.s "OK"
 Data.s "NOT"
 Data.s "CANCEL"
Restore data
For i=1 To 4
 Read defmess$(i)
Next i
  If local
   b$=Mid$(GetLocaleStr(n,a$)+Chr$(0),2)
 Else
   b$=defmess$(n)
 EndIf
  b$=Replace$(b$, "%s", ss$)
 b$=Replace$(b$, "%d", dd$)
 b$=Replace$(b$, "\n", Chr$(10))
  Function Return b$
End Function
```

5. Még mindig nem az enyémben.





```
; 5. példaforrás
WBStartup
icon$=progname$
*diskob.DiskObject = GetDiskObject_(&icon$)
If *diskob
  ttype.l=*diskob\do_ToolTypes
                 ; első ToolType
  ttcim.l=FindToolType_(ttype,"SCREEN")
  If ttcim
    kepernyo$=LCase$(Replace$(Peek$(ttcim),Chr$(34),""))
  End If
                 ; második ToolType
  ttcim.l=FindToolType_(ttype,"FILE")
  If ttcim
    allomany$=LCase$(Replace$(Peek$(ttcim),Chr$(34),""))
  End If
  FreeDiskObject_(*diskob)
End If
```

```
; 6. példaforrás
#MESS = 4
Dim data$(#MESS)
                 ; katalogus hasznalat
Let *FC_Cat=OpenCatalogA_(0,"pelda.catalog",0)
If *FC_Cat
  For i=1 To #MESS
    Let data$(i)=PeekTo$(GetCatalogStr_(*FC_Cat,i,0),0)
  Next i
  CloseCatalog_(*FC_Cat)
Else
  Restore data
  For i=1 To #MESS
    Read data$(i)
  Next i
EndIf

check=RTEZRequest("", data$(1), data$(2)|data$(3)|data$(4),1,1,4)
nprint check   ; de lehet valami más is

MouseWait
End
.data
  Data.s "Locale test #1..."
  Data.s "OK"
  Data.s "NOT"
  Data.s "CANCEL"
```

Gondolom, nem vagyok egyedül azzal a problémával, hogy szerzek egy jó kis hardverrajzot, és nem tudom megnézni, mert PostScript formátumban van az archívban. PS nyomtató meg égen-földön nincs a közelben. Azonban találtam az Amineten, a text/print könyvtában egy jó kis warét, amivel a fent vázolt akadály leküzdhető. No nem teljesen, de kezdetnek megteszi.

Post

A ware egy PS interpreter, amellyel megvizslathatsz PS filéket és elmentheted - persze csak ha akarod - IFF ILBM formátumban.

A telepítés

Az archívot kibontod a merevlemezedre oda, ahova akarod. Az env könyvtárában található filéket az Env:-be másolod, készítesz egy másolatot az init.ps állományról és kész.

Szükségletek

· OS 2.0 vagy magasabb verziószámú

post.library minimum 1.7-es. Valahol a post közelében található, én nem találtam ilyet a Set7-en, kénytelen voltam lejmolni...

· egy esszájn a Post könyvtárra: Assign post: útvonal/post

· egy kevés RAM és CPU erő. 030/40 és 32Meg biztos elég neki.

A használat

Egyszerű! Indíthatod CLI-ből, WB-ből. Ha már megnyitotta a megjelenítő ablakát, akkor vezérelheted menükből, billentyűzetről, de akár az ARexx portján keresztül is.

CLI paraméterezés (a sablont nem írom le, nézd meg a kérdőjellel)

STARTUP-FILES/M egy, vagy több indítóállományt használhatsz.

X-PAGESIZE=X/K/N, Y-PAGESIZE=y/K/N · a megjelenítő lap mérete.

X-OFFSET=XOFF/K/N, Y-OFFSET=YOFF/K/N · a lap bf sarka az ablak bf sarkától.

X-DENSITY=XDEN/K/N, Y-DENSITY=YDEN/K/N · a vízszintes és a függőleges

felbontás. Ha mindkét érték ua, akkor használd a DEN kulcsszót.

BW/S, RGB/S, CMYK/S a használt palettamodell.

FONTMEM/K/N, HALFTONEMEM/K/M, VIRTUALMEM/K/M, LINEMEM/K/M · Na ez az amit a post.library dokumentációja ír le, de nekem az nincs meg, csak maga a rutinkönyvtár (ha valaki elküldené egy levélben...)

BANDSIZE/K/N, FROM/K/N, TO/K/N · valami a felbontással és a papírmérettel kapcsolatos dolgok.

IFF-FILE=IFF/K · itt adhatod meg, hogy mi legyen az elmentett állomány neve.

PRINTER/S · a kimenet nyomtatóra menjen.

FILE/K · a megjeleníteni kívánt állomány neve.

NOFORMFEED/S, CENTERPAGE/S, PRINT-DENSITY=PRDEN/K/N · a nyomtatónak küldendő különböző paraméterek.

TEMPPATH/K, BUFSIZE/K/N · mielőtt interpretálja a PS állományt lehetőség van a darabolására. A TEMPPATH az ideiglenes tárolási útvonal, a puffert a memóriából veszi el és nem lehet kisebb, mint 1024.

GRAPHICCARD/S · ezt csak akkor kapcsold be, ha van grafkártyád.

CUSTOMSCREEN/S, PUBSCREEN/S választhatsz, hogy saját képernyőt használjon, vagy egy már meglévőt.

OPTFILE/K · amikor a program indul, ebből fogja az opciós adatokat venni.

Az ikonja paraméterek rovatában ugyanazokat adhatod meg, mint a CLI-s indításkor, így nem fogom még egyszer leírni, hiába nyüstöl a Nagyságos Főszerkesztő Úr, hogy még van három üres oldal. Az ARexx funkciók meg egyértelműek. Mit lehet például egy OpenWindow parancsról leírni? Vannak ablak, képernyő, szkroll, állomány, lap kezelő és egyéb funkciói is.

Összességében egészen használható kis programocska, bár néhány oldalt kissé furcsán mutat meg. Szódával elmegy...

N2

Mindig megvoltak azok a játékok, amelyekhez mindig a legújabb elérhető technológia, a legerősebb grafikus kártyák, processzorok és több CD szükséges, és amelyekről csupán álmodoznak a gyengébb gépek tulajdonosai. Azután egy nap megszerzik őket, játszanak velük, és rájönnek, hogy bár tényleg szépek, rengeteg munka van beléjük fektetve sőt valószínűleg a rendelkezésre álló erős processzort, és a grafikus kártya speciális lehetőségeit is kihasználják... Valami azonban mégis hiányzik belőlük.



review

Azután ott vannak azok a játékok, amelyeknek hardware igényeitől mindenki nevetőgörcsöt kap, sőt, úgy szoktuk mondani nincs is jóformán hardware igényük, nincs beléjük évtizedek, és rengeteg ember munkája fektetve, nem is robbantják szét a képernyőt elképesztő minőségükkel, a képernyőn egész egyszerűen csak egy mindennapi programocska látható - mégis ott vannak a játékosok, napokig eléjük láncolva, sőt, általában egyszerre többen is, és nem tudják, sőt, nem is akarják abbahagyni őket. Még azok is, akiknek jobb, erősebb és szebb gépük van, ha kell vissza is butítják azokat kedvükért: ezen játékok meglepően rövid névsorából azt hiszem mindenkinek más és más játék nőtt igazán a szívéhez... És most megint itt van egy újabb, amely helyet kér magának a listában.

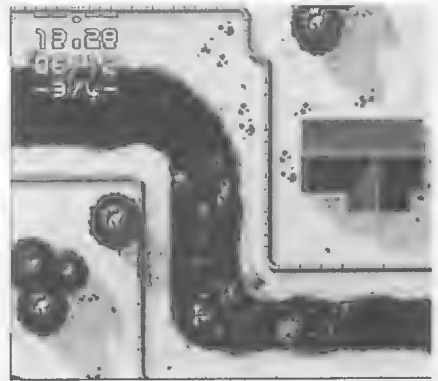
Mert ennek a játéknak története is van. Ha jól emlékszem az egész úgy kezdődött, hogy megjött a jó kis légipostás boríték, rajta 4 olyan bélyeg, amely letagadhatatlanul, és híven hirdeti az angol posta királyi család iránt érzett múlhatatlan hűségét és odaadását - amelyben benne lapult a 25 eurós csöppség. A Max Rally - merthogy róla volna szó - két lemeze a mostanában oly divatos CD szerű borításban kapott helyet, ám az összhatás ennek ellenére is azért kellemesnek mondható.



A játék, a Max Rally maga pedig külsőre nem más, mint egy egyszerű felülnézeti autóverseny. Egy olyan kis autóverseny, amire rápillantva még senki nem akar játszani vele. Egy olyan kis játék, amelynek screenshot-jai nem fogják vásárlók tömegeit vonzani magukhoz... Mégis egy olyan autóverseny, amely elé leülve az ember valahogy átalakul: a magam példájából kiindulva újra és újra átköti számítógépét a televíziójára, áthívja egyik barátját, maguk elé veszik az Amigások mostanában elmaradhatatlan CD32 joypadjait, és órákon keresztül kerengenek az apró pályákon a még azoknál is sokkal kisebb autóikkal.



Visszatérve a játék történetéhez, mint kiderült a Max Rally installálható merevlemezre - adjuk meg a kornak, ami a kornak jár -, egy saját gyártmányú, amúgy rendszerbarát installer segítségével, amit gyorsan ki is próbáltunk ugye, lévén a lemez olyan idejétmúlt dolog. Nagy lelkesen a gépet is átdugtam a TV-re, mert mint kiderült - mondjuk nem vártam mást - a játék nem promote-olható. Egyszóval ugyanilyen lelkesen indítottam el a játékot, hogy végre kipróbáljam... Azazhogy indítottam volna, mert a játék ugyan elindult, azután azonban olyan effektek következtek, amit egy aktív autofire szokott okozni a joypadomon: a menüsoron magától futott végig a játék, aztán egy ponton megállt. Sebesen előhalásztam a joypadot az asztalomon található mindenféle dolgok alól, végigfutottam mind a hat autofire kapcsolón, de egyik sem volt aktív.



Na paff, megjött a játék, és most nem hajlandó 040-es processzoron futni... Szépen vagyunk. Mit tesz ilyenkor a naív amigás? Próba szerencse alapon végigfut néhány lehetőségen, cache off, killaga, noaga, etc....

Végső elkeseredésemben muszáj voltam megnézni a játékhoz mellékelt README-t. Mint kiderült, amit a játék végzetes hibájának hittem tulajdonképpen egyik nem alábecsülendő előnyéből fakad: ugyanis kezeli a 4 player adaptereket, és a parallel portba dugott nyomtatókábelről (mondjuk mi más lett volna benne) azt hitte szegénykém, hogy 4 player adapter. Egyszóval a rövid kis - sajnos kizárólag angol nyelvű - FAQ elolvasása ajánlatos, bármilyen problémánk is lenne vele - remélhetőleg megoldást találunk rá.

A játék igényei szerények, még az installált verzió esetén is mindösze 3 megabyte memória, valamint egy merevlemez az, ami szükségesnek mondható.

A játék elindítása után négy menü valamelyikének kiválasztására nyílik lehetőségünk: "Championship" módban a számítógép által irányított játékosokkal vehetjük fel a versenyt, "Multi-Player" esetén más játékosokkal játszhatunk, akár egymással harcolva - ahol a cél az, hogy az utolsó megmaradt játékos legyünk, ugyanis minden a képernyőről kikerülő játékos kiesik; a képernyő pedig mindig a versenyben vezető járművet követi.

A negyedik választási lehetőség a játék beállításait rejti "Option" fedőnév alatt, ahol a zene vagy a hangeffektek között választhatunk, engedélyezhetjük a Turbókat, illetve itt állíthatjuk be, hogy a fentebb említett Multiplayer játékok Race vagy Battle módban történjenek-e, illetve beállíthatunk egyedi neveket is a játékosoknak. Végül az utolsó menüpontban pedig előre rögzített demókat nézhetünk meg a pályákról, valamint itt létesíthetünk link-up összeköttetést egy másik Amigával is.

A játék irányítása összesen hat féle módon történhet. Négy ezek közül joystick (természetesen a négy joystickhoz adapter szükséges), illetve két billentyűzetkiosztás is a rendelkezésünkre áll:



	Billentyűzet(1)	Billentyűzet(2)
Fel/Gyorsítás	Kurzor Fel	Bal Ctrl
Le/Fék	Kurzor Le	Bal Shift
Jobbra	Kurzor Jobbra	Bal Amiga
Balra	Kurzor Balra	Bal Alt
Kiválasztás/Turbo	Enter	Space

A játékról azt hiszem felesleges is lenne hőskölteményeket költeni, meg kell néznünk, és ha tetszik, valamint nem riaszt el bennünket 25 eurós ára, akkor meg kell rendelnünk/ rendeltetnünk. Mivel demó változata letölthető az internetről, ajánlom mindenképpeni letöltését, mert a játék olyan, hogy valakinek vagy első pillanattól örökre a szívéhez nő, vagy pedig sosem fogja igazán megszeretni, akkor pedig fölösleges dolog lenne pénzt kidobni rá.

Végül pedig az elmaradhatatlan tippek

Minden egyes futamon a játékosok egy-egy turbót kaphatnak. (amennyiben ez engedélyezve van). Ez rövid időre meggyorsítja autónkat, és akkor legcélszerűbb a használata, amikor autónk valamiért csaknem mozdulatlanná vált. Aktiválása a kiválasztás/turbo gomb megnyomásával történik (billentyűzet esetén), vagy pedig a felfelé irány segítségével, joystick esetén.

Ugrás közben néha lehetőség nyílik arra, hogy 360°-ban körbefordítsuk autónkat. Ha ez sikerül, az lehetővé teszi számunkra, hogy jobban vegyük a következő kanyart, mint ellenfeleink. Használjuk ezt óvatosan, mert ha elrontjuk, annak csúnya következményei lehetnek.

Szintén ugrás közben van lehetőségünk autónk orrát lenyomni a le/fék gombbal (mivel a fék nem működik a levegőben ugye). Ez azzal jár, hogy autónk hamarabb érkezik le egy ugrásból, ami akkor jöhet jól, ha elrontottunk egy ugrást, vagy éles kanyar következik rögtön az ugrató után.

Championship módban, ha az összes többi autót egyszer lekörözve érkezünk be a célba, akkor a jutalmunk egy plusz Continue lesz.

A Misc menüben lehetőség van a körrekordok töltésére/mentésére. Mivel csak a jobb időkkel írja felül a meglévőket, ezért a barátaiddal nyugodtan cserélgethetitek a kimentett körrekordokat.

Emeric SH

Rendelés és info a következő URL-en:

http://www.csande.co.uk

Forest Dumb Forever

Sok év telt el, mióta az izgalmas titkokkal teli erdőben utoljára jártam. Itt az idő hát egy újabb utazásnak a csodálatos világba. Tarts velem utamon keresztül az erdőn és légy óvatos, akkor biztosan hazaérünk.

Miután ilyen bevezető után mindenki jelentkezik aláírni a személyemet elmeorvosi kivizsgálásra ajánló dokumentumot szeretném tisztázni, hogy kivételesen nem hiányzik egy "lecem" és még mindig 100-on futok, ez a fentebbi pár sor nem az én agyszüleményem. Most ha kötözködős kedvemben lennék, folytatnék egyoldalú eszmecserét a kerettörténet értelmetlenségéről, ami azt mondja el néhány keresetlen szóval, hogy elindulunk otthonról, azért és nem másért, hogy az erdőn keresztülvágva magunkat épségben hazaérjünk. Ennyi. Slussz-passz.

Mivel nyilvánvalóan sokak számára nem egyértelmű, hogy ez valóban nem az Elmeroggyantak agresszív-depresszív állatságai című altudományos magazin, beavatni hivatva érzem magam, hogy megosszam mindenkivel: Forest Dumb Forever!

Most, hogy ezen a sarkalatos kérdésen átrágtam magunkat, rá is térnék a lényegre. Ez nem lenne más, mint egy siránkozás, hogy milyen régen is láttunk egy jó mászkálós akciójátékot Amigára. Naháť, ha azon program összetákolóiban bízunk, akiknek ez a mű is köszönhető, akkor még sok döglött hal fog leúszni a Tiszán.

Ez a munka (emlékeim szerint) egy Forest Dumb névre hallgató, szintén magasan kvalifikált jump'n'run játék folytatása, ahol mi egy suhancot tudunk heveny elhalálozáshoz segíteni botkormányozással olyatén módon, hogy az utunkba kerülő agresszív beütésű jónépeket minél hamarabb és minél hosszabban tartó öleléssel próbáljuk meg áttéríteni a jó oldalra.

Mivel kb. annyi eséllyel tudunk eredményt felmutatni, mint Lüke Égjáró a Krieg Der Sterne 4-6. epizódjaiban a császárral szemben, ezért javasolt, de nem kötelező módszer az ellenfelek minél biztosabb távolságból történő kitérő manőverrel kombinált mellőzése.

(A legegyszerűbb és leghatékonyabb módszer, ha a programot be sem töltjük. Minden bajunk megoldódik, nem tör életünkre senki, nem próbálkozunk átkecmeregni holmi farengetegen (ami mindenfajta híresztelések ellenére sem az aminek látszik, pusztán a Fakezű Bt. erdőgazdálkodási alosztályának faiskolai leánygimnáziuma, egyszóval minden optimálisan megy a maga útján, mi pedig otthonunkban morzsolgathatjuk hátralévő napjainkat mindenfajta zavartatástól mentesen.)

Azért, mivel sokaknak mégis az újdonság erejével hathat a game, legyen itt pár érdemi információ. A szokásos mászkálós csoportosulás taglétszámát növeli +1-gyel, (vagy csökkenti -1-el, de ez most mellékes). Két lemezt foglal el, gépigénye bármilyen Amiga amiben van 1 MB ram. Vinchesterre felkúszna, azonban valahogy nagyon nem akaródzott rákattintani az install ikonjára.

Most, hogy így belemerültem, jöjjön még pár kimerítő információ a játékról:

A főmenü három részre tagolható, úgymint:

Start - A játék indítása;

Code - pályakódos folytatás kiválasztása;

Exit - visszatérés mindennapos, jóval földhözragadtabb problémáinkhoz.

A játékképernyő két elkülönülő tartománya közül az alsó az információs szekció, itt maradék életeink számával, begyűjtendő aranyok számával, pontjaink számával és az eltelt idővel riogat a program, a felső a tényleges játéktér, mindenféle borzasztó csapdákkal és egyéb franckarikákkal teletűzdelve, ahogy az illik.

Akciózás közben két esetben nyílik alkalmunk joystick-ról a billentyűzetre átirányítani pusztítási hajlamainkat, a billentyűzet-taposás két prominens példánya jelen esetben is a 'P' és az 'Esc' billentyűk. Előbbi a játékmenetnek parancsol rövid megállj!-t, utóbbival a főmenüig küzdhetjük vissza magunkat.

A játékmenet kimerül a SuperFrog-ban már jól bevált módszerben, érmegyűjtés orrvérzésig, különben nem nyílik a kijárat > rövid úton elhalálozás > feladat ismétlés > program elhagyásának lehetőségéhez közelebb jutás.

Ennyi, szimpla mászkaware. Csak elvadult gyűjtőknek és fanatikusoknak, de nekik feltétlenül. Én nem értem, nehéz lenne egy olyan programot összerakni, ami kicsit is megközelíti az egykori „nagyok" szintjét? A Donkey Kong Country-t (Super Nintendo) is csak emberek csinálták!?

60%

Reynolds

reynolds@freemail.hu

A főhős kortyol egy utolsót az űrállomás kantinjának helyi specialitásából, aztán viharvert, de jól szolgáló űrjárművét felkeresve deaktiválja annak biztonsági rendszerét, majd bevágódik... kedvenc Amigája elé, hogy átélje a legújabb, legnagyobb, legreálisabb, legküzdelmesebb, legfelpörgetőbb űrkalandot, amiben csak része lehet.

Star Fighter - D'Yammen's Reign

Aki egy kis melegséget érez szívében ha a klasszikus Star Wars epizódok jutnak eszébe, az feltétlenül odaadó híve lesz ennek az űreposznak is, ami ugyan nem „réges-régen, egy távoli galaxisban" játszódik, hanem cirka 100 évvel jelenünk után. Az alapfelállás szerint az emberiség eljutott a végső pusztulás szélére, már ami a Földi állapotokat illeti. Azonban hála néhány jobb képességű koponyának, a civilizáció képessé vált megválni a Föld jól megszokott/bár nem minden veszélytől mentes világától, hogy más, eddig ismeretlen fajok vehemens létjogosultság-bizonygatásának essen áldozatul.

Mindenki számára természetes, hogy megvannak a szokásos fajok/csoportosulások, van konfrontáció, van csúcstechnika, egyszóval minden adott egy jó kis lézerpuffogtatásra az éjsötét űr egy kies szegletében. Ez a kies szeglet tehát egész véletlenül egész közel esik az átlagfelhasználó lakhelyehez is, úgyhogy a program felfogható egyfajta elképzelt jövő-hallucinációnak is.

Ami a felek egymás meggyőzésére alkalmazott eszközeit illeti, nos ebben is rengeteg hasonlóság fedezhető fel akár első pillantásra is a fentebb megnevezett környezetben előforduló alkalmatosságok egy részével. Ha valami nem lehet eredeti, azért még legyen a szíveknek kedves? Nem tudom, mindenesetre nekem bejött, sőt, szerintem nem sokan fognak panaszkodni a gépek külsejét illetően.

Ha túljutunk az installálás nem túl gyötrelmes, viszont annál hosszadalmasabb procedúráján, máris megdöbbenthet minket, hogy most sem tudtak a készítők tisztességesen programozni, a program újraindítja a gépet elinduláskor, függetlenül attól, milyen processzoron, mennyi rammal felvértezve vágunk bele a többéjszakás kedélyborzolásba. Ez a tény akkor lesz igazán zavarbaejtő, ha az egyszeri felhasználó ráébred, hogy ez a program nemhogy nem igényel semmi GFX-kártyát, de még AGA chipsetet sem. Ilyen és ehhez hasonló elfajzottságok esetén azért a hevesebb vérmérsékletű emberekben felmerül a kérdés, hogy mi a töknek kell ezt így? És a kérdés minden alkalommal költői marad, minden lehetséges elmélet a válaszra pedig lyukas, mint ovis fenekén a nadrág.

Azért hogy a dolog szebbik, bár szépséghibás részét se fedje teljesen homály, megemlítendő, hogy kis keresgéléssel megtalálható az egész játék magját képező könyvtár, amiben (a megfelelő és előre elkészített assign-okat megvalósító script végrehajtása után) elindítható a tényleges programfile, tehát mégiscsak megy rendszerből a kicsike. Sok örömet nem ad, mert kilépéskor mindenképp szükségessé válik a gép újraindítása.

A főmenü elég dizájnosra sikeredett, szép számban ad lehetőséget mindenki számára a különböző lehetőségek feltérképezése céljából. Van itt minden, mi feltörekvő pilóta szemének kedves, lássuk mi is az, ami a választás igényét kielégítendő, az ügyeskezű T. Játékos tekintete elé téved:

Training: Gyakorlás

Pár lefixált paraméterekkel bíró küldetés megpróbálkozása tapasztalatnyerés okán. Ami itt és az egész játék során szintén domináns, hogy a térfélválasztás az űrjárgány választásakor dől el, ezért ha a Konföderáció sorait kívánjuk erősíteni, nem célszerű az ellenfél masinériáit keresgélni. Eléggé elfajzott szituációk iránti túlzott rajongásunkban megpróbálhatunk szabotázsakciókkal operálni, ám kétségbe vonható ennek hosszabb távon érdemleges eredményessége.

Single Mission: Szimpla, egy szem küldetés.

Hasonlatos a fentebbihez, ám itt már a harcoló felek hajlamosabbak érzékenyebben lereagálni aggresszivitásunkat. Ebben az esetben is adott számú küldetés alapján választható ki a röpke ismertető alapján szimpatikussá váló csetepaté.

Three Mission Sortie:

Rövidlejáratú hadviselés, azonos a Single Mission alatt szereplő esettel, csak három rövidtávú esélykompenzáció jön ilyenkor szóba.

Full Campaign:

Teljes kataklizmába torkolló csetepaté.

Options:

A szokásos beállítás-módosításosdi.

Disk Stream Cache:

Cache-méret változtatható 1024, 2048 és 4096os értékekkel, a töltési időt/sebességet változtatja;

Screen Size:

A szokásosnak mondható játék gyorsító/lassító lehetőség. Főleg 030-as proci alatt érdemes fukarkodni a képmérettel;

Skill:

Képességeinkhez mérhető a játék professzionalitása, három választható fokozatban;

Cut-Scenes:

Az átvezető animokat lehet kispórolni az életünkből. Ez egyébként a game hosszára is kihathat, ha ezt kikapcsoljuk, nyugodtan letörölhető a programból mintegy 112 mega, ez ugyanis az ilyen esetben létjogosultságot vesztő átvezető részeket jelenti.

StarFighter Arcade:

Ez egy érdekes része a programnak, afféle játék a játékban. Nincs semmi tétje a küzdelmünknek, ellenben jókat lehet taktikázni is a lövöldözés mellett.

És a kaland kezdetét veszi...

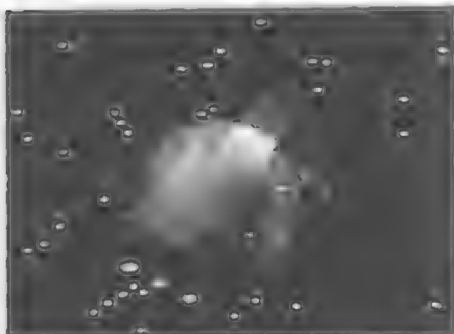
Az univerzumot jelen esetben a D'Yammen birodalom és a Konföderáció csatája színesíti, (a Birodalom, az Új köztársaság, a Gorene birodalom, a Tancred-ek, a Rexxon és egyéb birodalmak épp szabadságukat töltik...) amelyben tetszés szerinti oldalon van lehetőségünk mind feljebb és feljebb araszolnunk azon a bizonyos ranglétrán, kellően szép számú repülő alkalmatosság egyikének pilótafülkéjében.

A különböző küldetések javarészt azonos módon kezdődnek, azaz a hipertérből kilépve megérkezünk a parancsnoki hajóra, ahol rögvest eligazításon veszünk részt, majd indul is az akció. Ha sikerül beazonosítani, a rendszer mely részébe is sikerült az újabb ugrással jutni, máris megpróbálkozhatunk felvenni a harcot az ellennel.

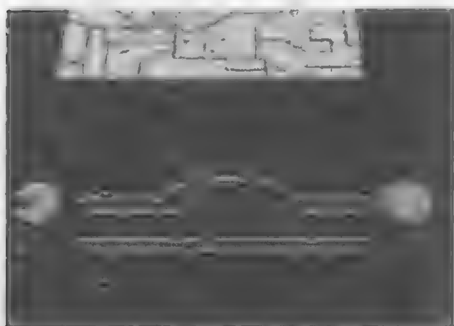
Célszerű nem új hadjáratot kezdeni minden alkalommal, jobb módszer az űrhajók és a harc megszokásáig kitartani valamelyik fél oldalán. Ésszerűbb is a rend kedvéért egyszerre csak egy oldalon végigvinni a kalandot.







A program szerencsére elég jól átlátható menürendszerrel bír, ezért nagyon nincs lehetőség elkeveredni benne. Pár apró zavaró tényező, hogy ha a jármű bütykölését befejeztük, (erről később) kezdetben nehéz megtalálni a folytatáshoz vezető utat, ami a soron következő küldetésnek való nekigyürkőzést jelenti, ugyanis a Tuning Bt. dolgozói elfelejtették mellékelni "Kijárat" (ill. egyéb szinonim) szót tartalmazó táblát, így csak hosszabb-rövidebb fölösleges téblábolás után lehet rájönni, mi is a megoldás. (Ugyanilyen hiba, bár nem ennyire kritikus ügy a főmenüben fellelhető Quit-funkció, amely ugyebár a játékból való kilépésre való, itt ugyanis megcserélődött az eddig jól bevált "Yes/No" szavak jelentése, azaz az "Igen" nem azt próbálja a program értésére adni, hogy



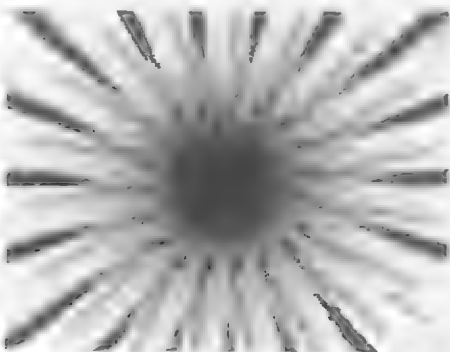
rábólintunk a lelépésre, hanem hogy még bóklászunk egy kicsit ott ahol már semmi keresnivalónk nem lenne.)

A választható masinák:

A Konföderáció oldalán: A-szárnyú, B-szárnyú és Y-szárnyú gépek;

A D'Yammen birodalom oldalán: StagStunt, StagHunter és StagBomber típusok;

A Rouge Trader kedvelt hajói: Cargo Cruiser és Stunt Cruiser.



Mivel elég egyértelmű az űrhajók neve és megjelenési formája, itt valószínűleg következhetne az hogy:

„A járművek nevei a fantázia szülöttei. Mindennemű hasonlóság klasszikus űreposzokban használt nevekkel és űrhajóformákkal kizárólag a tiszteletadás műve lehet".

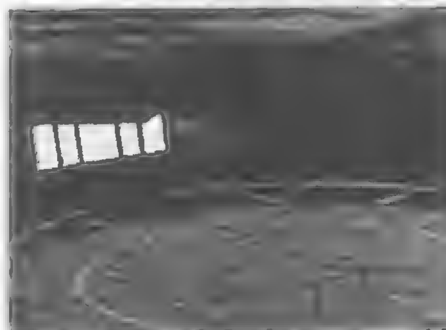
Harci eszközünket későbbi igényeink/lehetőségeink alapján fejlesztgethetjük is, ennek csak a kellő mennyiségű pénz megteremtése. Ahhoz hogy hamar kiéljük költekezési mániánkat nem kell mást tennünk, mint eredményesen szerepelni az aktuális bevetésekben. Minden misszió után a már felemlegetett Tuning Bt. szakembereinek fogóalkalmatosságai közé kerül szemünk fénye, akik kisebb-nagyobb összegekért hajlandóak feljavítani azt. Igen pofátlan árakkal dolgoznak, amit kénytelenek vagyunk monopolhelyzetük miatt eltűrni. Amikor egyébként elkezdünk egy hadjáratot, célszerű a gépet paraméterei alapján megválasztani. A tulajdonságok melletti csíkok szemléltetik a masina teljesítőképességét és fejleszthetőségét. Előbbit világos, utóbbit sötétzöld csík mutatja. Itt a már említett hiba, a nem egyértelmű küldetés-kezdés. A tuningolás befejeztével -ami mellesleg szűkre mért anyagi lehetőségeink miatt mindig igen rövid időn belül befejeződik- a továbbjutás érdekében ki kell választani valamelyik paramétert, majd amikor eldöntendő kérdésként a javítás vagy fejlesztés módozatai közül kell választani, a joy-t lefelé húzva tudjuk a SeftMűvek újabban nyilvánvalóan magánkézben praktizáló alegységét elhagyni.

Ahol már minden csak rajtad múlik...

Az űr végtelenjében kezdetben igen kaotikusnak tűnő állapotok fogadják a T. pilótát, ez azonban hamar letisztázódhat. Nem mondható, hogy átláthatóvá is válik, ehhez sokat kell nyúzni a programot. Több momentum miatt igaz ez a tény sajnos, azonban ettől még senkinek nem kell felkeresnie holmi fekete lyukakat, illetve egyéb, a program által is kínált dimenziók alapján megadott önpusztításra serkentő objektumokat, mivel azért tényleg rá lehet érezni az irányítás mikéntjére, és ha a harci eszköz kellően irányításunk alá kerül, úgy hamarosan minden akcióban győzelemre vihetjük az általunk képviselt oldal aktuális ügyét. A tényleges játék legpozitívabb jellemzője, hogy maga az akció igen életszagú, az ember hajlamos átlényegülni igazán a történet hősévé. Lézerek mindenfelől, torpedók, cikázó vadászgépek a különböző felek hatalmas rombolói, cirkálói között. Két hiba ilyenkor, hogy nincs ütközésfigyelés a program részéről, valamint a méretarányok itt sem túl jól eltaláltak, főleg ami a bolygók méretét jelenti. Itt is igaz a múltkori Descent-ismertető esetében kijelentett állítás, hogy hiba ugyan, de az akció közben úgysem ez lesz a legnagyobb problémánk.

A küldetések leírásától eltekintek, egyrészt mivel én is a játék elején járok a Konföderáció oldalán, másrészt kellően hülyegyerek-stílusban okít a program eligazításkor, ezért nem nagyon lehet belegabalyodni az eseményekbe.

Nem ártalmss minden esetben kőkeményen a kiadott parancsok értelmében ritkítani az ellen sorait, különben hamarosan igen hátrányos helyzetből kezdődnek küldetéseink. Személy



szerint velem is előfordult már, hogy egy küldetésben bűnös hanyagságról téve tanúbizonyságot egészben hagytam két rombolót, így a következő misszióban érkezésem utáni első másodperceim azzal teltek, amint tudomásul vettem, hogy ugrókaput nyitva (Babylon 5 Rulez :)) megkezdték azon gyilkos küldetésüket, melynek megakadályozása az én feladatom lett volna...

Igen szép számmal található a játékban olyan billentyű, amelyik masinánk irányítását és a játék körülményeit hivatott bolygatni. A főbb csapásirányok sikerérzet eléréséhez a következők legyenek:

Esc: küldetés megszakítása, hiperugrás;

Alfanumerikus számbillentyűk: sebesség növelése, csökkentése;

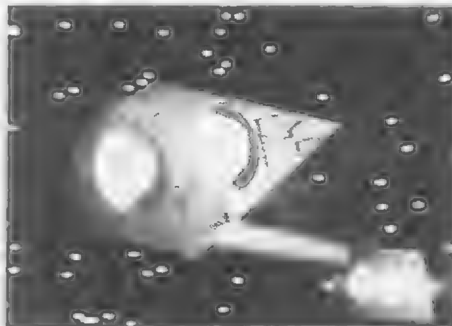
W: fegyverváltó gomb;

R: radat harótávolságának állítása;

T: célzóberendezés aktiválása; Ezzel csak annyi apróbb gond van, hogy a befogott célpontról az istennek se hajlandó a rendszer másikra váltani.

A: „Állj a célpontomra" típusú rádióüzenet a társaknak

S: rövid időre aktiválható extra tolóerő (újratöltődik);



P: pauza, elég érdekes működéssel;

I, O: rádióüzenet jellegű beszólások;

L: grafikai részletesség, több fokozatban állítható;

M: az űrhajónk mozgatását lehet bizonyos korlátok közé szorítani, ez konkrétan annyit tesz, hogy függőleges körbefordulásunk lezárható a -90°-tól +90°-ig terjedő intervallumban, vagy engedélyezhető a teljes körbeforgás lehetősége. A gomb megnyomására egyébként aktiválódik egy „virtuális horizont"-hoz hasonlítható képződmény is, a tájékozódás segítése érdekében.

N: Sérthetetlenség, gyakorláskor célszerű

aktiválni;

B: Vonósugár, azt hiszem nem szorul sok magyarázatra;

C: automatikus vizszintesbe-állítás (ez elég relatív, lévén az űrben játszódunk);

Egyébiránt járművünk a szokásos joy-os irányításnak esik áldozatul.

A játék szimfonikus jellegű háttérzenékből, valamint igen sok digitalizált beszédből válogatja össze az aktuális hangulatfokozót. Sajnos ez (is) eléggé elszomorító a programban, mivel csapnivaló minőségű hangmintákkal dolgozik. Az eligazítás alatt hallható parancsnoki szónoklat például szinte teljesen érthetetlen, ha a képernyőn nem kerülne kiírásra, mi is a dolgunk, igen nagy bajban lehetnénk a küldetésekben. Ugyanez áll a zenére is. Igen kellemes témák csendülnek fel az egész játék során, azonban minőségükre még a jó öreg Sokol rádió is ráver. Kiábrándító. Nem értem, hogy ha már hangmintát játszik le, miért nem lehet magasabb szintet megütő minőségben letárolt dallamokkal operálni. Még épphogy a „belefér" kategória.

Ha az igényesebb 3D-s űr-akciójátékokhoz próbálunk viszonyítani, a program csak egy erős kettest érdemel, ezt is a játszhatóságért és az atmoszférájáért. Más hasonló programok már az akciórészükben is többet mutatnak, használható viszont nincs belőlük. Ha azt vesszük, hogy ez az egyetlen teljes játék, ami a stílus imádóinak rendelkezésére áll, úgy mindent célszerűbb átértékelni. Az ember máris hajlamos túltenni magát az ECS grafikán és a pécés hangkártyák 1994-es minőségét idéző zenei aláfestéseken, amik mellesleg elég jó témák lennének, akkor máris kicsit optimistábban néz a világra. Főleg ha az a szülőbolygójához közeli színteret jelent, ahol, mint már annyiszor, most is a végső pusztulás vár az gyengékre és ártatlanokra.

Sajnos az űr-akció kategóriába tartozó játékok 3D-s csoportja nem igazán kezd teret nyerni, ami elég érthetetlen, hiszen már egy 030-as processzorral felszerelt masina is bőven elég a látványos űr-csaták lebonyolítására. Ígéretekkel persze tele van a padlás, de a legtöbb sajnos még a tervezőasztalig sem jut el, a boltok polcairól nem is szólva. Erről az oldalról nézve (is) van helye a Star Fighternek, és az egyetlen komoly hibája az, hogy négy évet késett...

Reynolds
reynolds@freemail.hu

Hexen

„Üdvözöllek, halandó! Felkészültél a halálra?" avagy

„Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel..."

Sokan vagyunk úgy, hogy kedvencünkké vált Conan-filmek hatása alá kerülve magunk is egy jó kis kardcsapkodásosdira vágyunk, esetleg mágiával hadakoznánk mindenféle sátáni szerzet ellen. Ha van megfelelő masinériánk, akár még meg is próbálkozhatunk saját képességeink alapján felvenni a harcot és beállni a (jól bevált módon) örök idők óta folytatott Jó-Rossz csatába.

A magányos hősök mindig nagy népszerűségnek fognak örvendeni, függetlenül tértől, időtől és realitástól. Jelen programban sincs ez másként, ahol számunkra kedves karakterek közül választva indulhatunk bebarangolni egy (ahogy az már lenni szokott) képzelet szülte világot annak minden rusnya és rút teremtményeinek likvidálásával.

A Hexen tehát ismét a klasszikus irányvonal mentén halad, ahol adott egy szem önmagunk, és kezdetben puszta két kezünk a rendcsinálásra. Ez a program nem annyira önálló, mint mondjuk egy Breathless, a készítői is inkább a Heretic folytatásaként emlegetik csak. Azt kell mondjam, szívemnek ez a kedvesebb, nyilván sokan mások is így fognak vélekedni, miután megtapasztalják mindkét egyed lehetőségeit. Mindazonáltal a mai meglehetősen szegényes programdömping idején nem hiszem, hogy sokan mennének el egyik vagy másik mellett úgy anélkül, hogy behatóbb pillantásokat ne vetne rá.

Ez a program is azon egyre bővülő csoportosulás egyik legfrissebb elkészült példánya, amely forráskódjának publikussá nyilváníttatása okán lett elérhető még szélesebb közönség számára. Játékstílusát tekintve a már említett Breathless-szel azonos 3D-s akció, de nem futurisztikus, szolidan fantasy környezetbe ágyazva. Ez semmiképp sem hibája a programnak, hiszen elég nyilvánvaló dolog, hogy az emberek képzeletvilága egyrészt mindig sokkal szélesebb határok között fog mozogni, mint ahogy a világmindenség tágul, másrészt ennek azért van némi alapja, hiszen ősidők óta sárkányok, szörnyek és egyéb mitikus lények legendái közt tengetjük mindennapjainkat.

Minthogy a kerettörténet nem szokik ezekben a játékokban fontos szerepet kapni, és a Doom óta ilyesmivel nem is nagyon fárasztanak minket a készítők, ezért legyen elég az, hogy ismét a végső pusztulás fenyegeti a világot annak minden dimenziójában, a Gonosz sötét hordái által. Három választható szereplőnk a harcos, a mágus és a pap, akik különböző módon, bár meglehetősen hasonszőrű módszerekkel operálva próbálják az ellent meggyőzni létük hiábavalóságáról.

Kiválasztva az aktuális célszemélyt tehát nekivághatunk hogy újabb strigulát húzzon az égiek számadója palatábláján a Jófiúk S.E. oldalára. Kezdetünk kezdetén egy oszlopcsarnok előtt bámészkodunk, miközben holmi kétfejű gyíkfélék téblábolnak körülöttünk. Az alapfegyver (és általában mindegyik) a különböző szereplőknél más és más, azonban tény, hogy ezek ellen a jószágok ellen optimális hatékonysággal működik minden. Ha sikeresen leépítettük a zavaró tényezőket, megpróbálkozhatunk az építmény megostromlásával is. Rombolási hajlammal küzdők rögtön az ablakok ellen fordulnak, és így hamarabb észre is veszik, hogy páratlan audiovizuális megoldásként szemléltetődik azok megsemmisülése, valamint hogy ezek a rejtekhely-jellegű képződmények általában jól hasznosítható felszereléseket rejtenek.



BGOKEY - sebezhetetlenség
BPELLETIER## -szintugrás
BRAFFEL - összes tárgy
CRHINEHART - minden megvan
CSRIKA - mindent megöl
EBIESSMAN - „disznó játék"
JSUMWALT - megjelenés megváltozik
KSCHILDER - hangok megváltoznak
PLIPO - megváltozik a karaktered
MWAGABAZA## - kódot változtat (00-99)
REVEAL - megmutatja a teljes térképet
SGURO - teljes egészség

Elkezdhetném sorolni, milyen klassz varázslatok is vannak, egyéb hasznosítható holmikról nem is beszélve, azonban ez technikai okok miatt kimarad, ugyanis az általam tesztelt összes verzió bárminemű varázslat kipróbálása esetén akkorát borult, mint részeg biciklis az árokparton.

Sebességét tekintve 030-ason a Doom-nál kicsit lassabb, (Jó, tudom, hogy ez relatív, mert indítófile-ja válogat(hat)ja) 040-en korrektül megy normális képernyőmérettel is.

Rengeteg jó ötlet van a programban, bár kicsit felemás érzések fogják el az embert, ha játszik vele. Jó ötlet sok grafikai elem, a csúszós jégbarlang, a szélben leveleit hullató fa, a torony, benne a megkondítható harang. Ami miatt kicsit gyengének érezhető a program, az az, hogy igazán nagy újítás nincs benne, "csak" egy Heretic-folytatás, semmi több. Mindenesetre nekem a Heretic-nél jobban fekszik, főleg a színei miatt, az egész kellően komor úgy általában, a szörnyek is rémisztőbbnek hatnak. Aki nem feltétlen híve az ilyesfajta akcióknak, az is próbálja ki. Érdemes.

85%

(Csak azért nem több, mert kicsit nagyon bugos.)

Reynolds
reynolds@freemail.hu

Ha már belefáradtunk a különböző Földi háborúk újrajátszásába, vagy zsong a fejünk az ember-számítógépek/robotok küzdelmek hosszú sorában megjelenő stratégiák újabb és újabb egyedeitől (melyek sajnos mostanában eléggé elvétve jelennek meg), akkor ideje kipróbálni valami „újat".

Tiny Troops

Ez a játék, mely megjelenésekor sokaknak csalódást okozott, minden meglepő jellemzője ellenére igen jól sikerült. Maga a kerettörténet nem egy nagy valami, dehát nem is ez a legfontosabb kérdés, ha egy jó kis koponyatöréssel kombinált puffogtatásra vágyik az ember.

Nem kis meglepetést okozott ugye már az sem, hogy a program nem igényelt semmifajta extra grafikai szolgáltatásra képes megjelenítést, már egy alap 500-ason tökéletesen elfut, bár 5 lemeznyi terjedelme (és az igen látványos hosszúságú töltögetési ideje miatt a nevezett adathordozóról képes a legbirkatürelműbb stratégákat is az idegi és egyéb csődökbe borítani), nem feltétlenül egészséges a masinát ilyesfajta próbálkozásokkal háborgatni. 1200-esen segítő szándékú célzatosság lehet a gép „startup-menu"-s lebutítása. különben gyengébb-erősebb képernyő-vibrálást leszünk kénytelenek real-time módban „élvezni" a fő- és almenük bogarászásakor.

Ha már a bogaraknál járunk, meg kellene végre említeni a szembenálló felek két típusát is, a Klute-okat és a Furfurianokat. E két nemzet hős fiai már régmúlt idők óta csatároznak egymással, sőt, harcuk kirobbanásának oka is a múlt ködébe veszett, most életkörülményeik megváltozása miatt muszáj volt új színteret keresni konfliktusaiknak. Vezetőik döntöttek, a Föld az új „játéktér"!

„Mit mondjak, jól választottak. Ahogy elnézegettem a kerti ösvényt, ahol a kövek, virágok. hiányzó járókő-elemek között rohangásztak, vagy a fiam szobáját, ahol a szétdobált játékok között taktikáztak a siker érdekében, rájöttem, hogy végre olyan konfrontációt vagyok kénytelen testközelből élvezni, ami lényegében jelentéktelen a számomra, így mindenfajta veszély nélkül nézhetem végig a két nép „gigászi" küzdelmét, abban a biztos tudatban, hogy ezúttal, harci láz ide-oda, nem leszek az események szenvedő alanya." (részlet egy vietnámi veterán emlékiratából)

A program lényegesen kedvezőbben kezelhető, több játékkedvet is ad, ha HD-ről fut. A játékmentés problémája is jól kiküszöbölhető, ha egy jól irányzott assign segítségével az imént említett adathordozó tetszőleges részére csoportosítjuk rögzíteni kívánt pozícióinkat.

A játék induláskor nem támaszt túl sok feladatot a játékos kedvű géptulajok elé, ezért minimális mennyiségű menüpontba lett összefogva minden.

1 player game: Egy játékos mód, az ellenfél a gép.

2 player game: Két játékos egymás ellen.

Controls: a játék vezérlését célzó alkalmatosságok, a két alternatíva mindkét játékos esetén egér ill. joystick.

Load game: kimentett játékállás betöltése.

Quit To Dos: Kilépés.

Az akciót bemutatni hivatott képernyő a már megszokott módon épül fel, a képernyő két fő részét a játéktér és a kezelőgombok panelja osztja meg. A közlekedés a játéktéren kétféleképpen valósulhat meg, a triviálisabb, ha a kerethez mozgatjuk az egeret, ahol az nyíllá alakul, majd a bal gombot segítségül hívva tudunk arrébb kecmeregni. A másik módszer a képernyő bal alsó sarkában elhelyezkedő kicsinyített térkép támadása, ahol az egérgomb nyomvatartása mellett van módunk az egeret megrángatva eltájolódni. A gombcsoportok mindegyike spártaian egyszerű, ám funkcionalitásuknak tökéletesen megfelelnek. Lehet nagyítani a térképet, állást menteni, irányítani az aktív egysége(-ke)t, ésatöbbi. Lényeges magyarázat nem szükséges, minden hamar kiismerhető, megszokható.

A Hadviselés alapszabályai.

1. Minél hamarabb tanuld meg koordinálni az egységeid mozgatásának technikáit, ha minden tűzerőddel az ellenfél egy egységére koncentrálsz, az ő harcosait jóval hamarabb le tudod győzni az erőfölény miatt, ezzel hatékonyan redukálod a támadási erejét. Ugyanilyen szempontból célszerű egy harcossal az ellen egy részét magad után csalni, aztán döntő erőfölénnyel elsöpörni azt. Igen könnyen lehet akár veszteség nélkül is megnyerni egy-egy ütközetet.

2. Szokd meg, hogy tudd jól irányítani a különböző mozgási sebességgel haladni képes egységeidet. Kis rutinnal könnyen megvalósíthatod, hogy egy fontosabb pontra mindenki egyszerre érkezzen. Célszerű "szétválogatni" a különböző egységeket, majd azokat is darabolni, hogy a haderő-utánpótlás jól szervezett lehessen. Így megszervezhető több erős támadási hullám, ahol a fáradó egységek idejében lecserélhetők a pihentekre.

3. Hagyd, hogy az ellenfél elpazarolja a gránátjait. Egy szimpla katonával vagy egy kisebb egységgel a támadás-elfutás taktikáját alkalmazva igen gyorsan és biztonságosan leépítheted a gránátosokat egyszerű közkatonákká. Kis gyakorlással akár körbe-körbe is tudsz futkosni az ellenfél körül. Ha nagyobb konfrontáció kezd kialakulni célszerű Armageddonnal támadni és a visszavonulás gombbal lelépni a várható detonáció(-k) színhelyéről.

4. Mindig figyeld embereid/egységeid erőnlétét, harc előtt, közben és után egyaránt! A jelentős mértékben sérült egységeket célszerű visszaküldeni a bázishoz nagygenerálra, hogy hatékonyabban újra csatasorba tudjanak állni. Fontos hogy vigyázz minden egységre, minden küldetésben csak csökken egységeid száma, nincs mód újak kiképzésére vagy gyártására!

5. Ha az ellenfél erőfölényben van, jobb a frontvonalat saját bázisodhoz közelebb hozni. Ha ezt teszed, az ellenfél tűzerejének nagy részét elvonja a bázis támadása, ami azonban jelentős mennyiségű találatot képes kibírni, és ez lehetővé teheti számodra, hogy súlyosan sérült egységeidet kijavítva küldd újra harcba. Teheted mindezt jóval rövidebb idő alatt, mint ellenfeled, akinek komoly távolságot kell leküzdenie.

6. Ha az egységeid tüzelnek egy célpontra, növelhető lövéseik gyakorisága. Ehhez először ki kell választanod egy egységet vagy rajzolnod kell egy dobozt katonáid körül, ezután klikk a támadás-gombra, majd az ellenfélre. Minden alkalommal, amikor ezt a műveletet végrehajtod, a gyorsabb egységeid lőnek egyet a szokásos lövéseik között. Amilyen gyorsan tudod végrehajtani a leírtakat, annyi extra lövést tudsz ráengedni az ellenfeledre.

7. Az aknákat hatástalanítani lehet, ha egy gyors egységgel, mondjuk egy gyalogos katonával két pontos útvonalmegadással (jobb gomb) megközelíted, majd eltávolodsz. Legjobb egy V alakú utat kijelölni úgy, hogy a V hegye az aknához közel legyen, de ne érjen hozzá a katona. Ilyen esetben el tud menekülni minimális sérülésekkel, amik azonnal javíthatók a bázison.

8. Ne feledd, hogya gépágyúk az ellenséges bázisnál használhatóak annak kifüstölésére puszító tűzerejükkel.

9. A lángszórós katonák a gránátosokhoz hasonlóan használhatók falakon és tereptárgyakon keresztül végrehajtandó támadásokra.

10. Az összetartó katonák könnyebben kilábalnak a nehézségekből, ami lehet túlerő, vagy épp csalogatás veszélyes helyekre. Az ezt jelző gomb csak azonos egységekre hat.

11. Csak közkatonák tudják átvenni az uralmat a gépágyúknál.

12. A javító funkció jól használható egy-egy egység bázishoz való visszaküldésére anélkül hogy mindenkivel vissza kellene vonulni.

13. A gépágyúk általában elhibázzák a gyorsan mozgó célpontokat, viszont eltalálhatják az utánuk haladókat.

14. A többpontos útvonalmegadásos mozgatás (jobb egérgombbal) segíthet kideríteni, milyen irányba lövöldöz egy gépágyú, majd azt kijátszva könnyen megsemmisíthetővé teszi.

A grafika jópofa, és elég változatos az ECS lehetőségeihez képest, a hangok jól eltalált darabok. Kicsit furcsa ugyan, hogy csak egy zene van a játékban, ha az intro alatti kakofóniát nem számolom.

Hát ennyi. Mindenkinek kipróbálásra érdemes, akit kicsit is izgat egy pergőbb stratégiázás, és nem akar állandóan a gyárak és silók/fúrótornyok között ingázni.

Reynolds
reynolds@freemail.hu

MIDI 2.

Egy protokoll, amely mindenkinek jól esik.

Üdvözlök minden bátor Amigást a MIDI-rovat második részében. Ez alkalommal nem a Bars and Pipes-ról fogok írni, mint ahogy azt megígértem... tessék? Tudom, hogy azt ígértem, de akkor is én döntöm el, hogy miről fogok írni :) Mielőtt mindenki elítélne m$-os hozzáállásom miatt, előrebocsátom, hogy van néhány fontos dolog, amit meg kell beszélnünk. Mint minden mást, a MIDI-vel való ismerkedést is az alapoknál kell kezdeni. Volt már szó az alapokról? Na ugye.

Szóval alapok. Alapok nincsenek. Mindenki ott kezdi ahol akarja, mondjuk kezdje mindenki itt, az Amiga Világban!

Talán nem mindenki tudja mi is az a MIDI, hogyan és miért alakult ki, mit is csinál, miért jó, hogy egyáltalán okos bácsik megalkották ezt a nagyszerű protokollt.

A MIDI nem új dolog sőt, kifejlesztése még az Amiga előtti időkre tehető, úgy a XX. század végére, az 1980-as évek elejére. A hangszergyártók gyártották vala hangszereiket (a következőkben kifejezetten az elektronikus hangszerekről lesz szó), s minden gyártó más megoldást talált ki a hangszerek közötti kapcsolattartásra. E nagyszerű dolognak egyetlen hátránya volt, hogy egyik gyártó elgondolása sem egyezett a többiével. Amikor ez a rettenetes dolog kiderült, néhány cég néhány okos embere összeült, hogy egy közös kommunikációs protokollt alkosson. Ez sikerült is, a dolgot elnevezték MIDI-nek és még máig is használjuk, ha meg nem úntuk. Röviden talán ennyi elég is a MIDI történetéről.

A MIDI a Musical Instruments Digital Interface rövidítése, ami magyarul hangszerek, zenei berendezések digitális kapcsolatát jelenti. Ez a kapcsolat fizikailag néhány öt pólusú DIN csatlakozó és a közöttük kifeszített kábel segtségével valósul meg, melyen keresztül soros kommunikáció zajlik. Most mindenki képzeljen el mondjuk egy szintetizátort. Amikor leütünk egy billentyűt megszólal egy hang. (Hogy manapság mit ki nem találnak?) Mivel hangszerünk egy digitális eszköz, a múltkori szóhasználattal élve egy célszámítógép, mindjárt láthatóvá válik, hogy egy ilyen hangszer belsejében milyen folyamatok játszódnak le. Leegyszerűsítve: van egy billentyűzetünk, ami a beviteli eszköz. Ha leütünk egy billentyűt, egy kérés megy a CPU-hoz, hogy le lett ütve egy billentyű, kéretik megszólaltatni egy hangot. Mivel nekünk egy MIDI-vel felszerelt szintit használunk, processzor-bácsinak két dolga is van, megparancsolni a hangkeltő résznek, hogy azonnal szólajon meg a kért hangmagasságon, hangszínen stb, valamint készít egy picinyke üzenetet, amely tartalmazza a fenti kérelmet, és ezt az üzenetet kiküldi a MIDI csatlakozón keresztül a külvilágba. Ez már egy óriási dolog, hiszen a külvilágba „száguldó" üzenettel ezután rengeteg dolgot csinálhatunk.

Keressük elő Amigánkat, izzítsuk be a Bars and Pipes-t, majd rögzítsük ezeket a jeleket. Roppant egyszerű dolgunk van, rá kell klikkelni a Record feliratú button-ra, aztán ha meguntuk a billentyűk nyomkodását, bökjünk a Stop-ra. Már van is egy felvételünk. A Play-gomb megnyomásával Amigánk elkezdi a rögzített üzeneteket visszaküldeni a szintinek. Ekkor ugye annyiban módosul szintink teendője, hogy figyeli a beérkező jeleket (is) és kielégíti a kéréseket. Természetesen ekkor is lehet játszani a billentyűzeten, a szinti CPU-ja ilyenkor egy hangyányival elfoglaltabb lesz, de hát ez a dolga. A MIDI megjelenésekor természetesen nem voltak MIDI-rögzítő (szekvenszer) programok, így akkoriban ezt a funkciót is célhardverrel valósították meg, illetve beérték azzal, hogy összekötöttek több MIDI-s szintetizátort, majd az egyiken leütött billentyű megszólaltatta az összes szintit. Természetesen minden szinti a saját hangján szólalt meg, ezzel is teltebb, érdekesebb hangszíneket adva a MIDI-kor úttörőinek kezébe.

A fenti példa mindjárt mutatja is, hogy a MIDI-üzenetek valós idejű üzenetek, ha küldök a szintinek egy parancsot, amiben egy hang megszólaltatását kérem, akkor azt a hangot vagy hangokat nem egy perc múlva, nem össze-vissza sorrendben akarom hallani, hanem azonnal.

A MIDI nem szabvány, hanem egy ajánlás. Ha valamely cég MIDI-vel felszerelt készüléket kíván a piacra dobni akkor maga a gyártó cég dönti el, hogy mely funkciókat valósítja meg és melyeket nem.

Hogyan kell MIDI-zni, azaz összekapcsolni két eszközt? Mi sem egyszerűbb, hiszen a MIDI létrehozásakor alapvető követelmény volt, hogy villamos-mérnöki diploma nélül is képes legyen az ember létrehozni saját rendszerét. Legjobb lesz, ha ezzel kezdem a fogalmak ismertetését.

MIDI IN, OUT, THRU

Minden normálisabb hangszeren, általában a hátoldalon, megtalálható ez a három csatlakozó.

OUT - erről már volt szó, ezen a csatlakozón keresztül távoznak a MIDI-jelek.

IN - ez a bemenet. Ha a szintit és az Amigát szeretnénk összekötni, akkor két kábelre lesz szükség. Az egyik a szinti OUT-jából az Amiga MIDI IN -be, a másik az Amiga OUT-jából a szinti IN csatlakozójába vezet.

THRU - ez meg akkor ugyan mire való? A MIDI IN-re érkező jeleket egyrészt feldolgozza a hangszer, de közvetlenül a beérkezés után egy apró elektronika rámásolja azokat a THRU csatlakozóra, tehát ez is egy kimenetként fogható fel. Így már lánc lánc Eszter-lánc, jó sok cuccot össze lehet drótozni.

MIDI Channel

azaz MIDI csatorna. 16 csatorna van. Az egymás után összeláncolt hangszerek így egyesével meg is címezhetők, csak be kell állítani mindegyiken, hogy mely csatornán érkező jeleket dolgozzák fel. A beérkező jelek többsége tartalmazza, hogy mely csatornán kell tevékenykednie, a vevő hangszer így könnyen kiválogatja a neki szóló üzeneteket, a többit pedig figyelmen kívül hagyja. Itt ismét meg kell említsem a THRU csatlakozót, azon a beérkező üzenetek távoznak változtatás nélkül, tehát ha két vevőnk van 5-ös csatornára állítva, akkor a második is minden jelet meg fog kapni.

Polifónia

Többszólamúság. Egy szám, amelyből megtudhatjuk, hogy a szintin egyszerre hány hang szólhat. Egyszerűbben fogalmazva ennyi hanggenerátor van a szintiben. A mai hangszerek 32, 64 vagy még több polifónikusak. Mivel a számítógépes zenész is csak 10 ujjal rendelkezik, ezért talán fölöslegesen soknak tűnik ez az érték. Megnyugtatásképp közlöm, hogy jelen esetben szó sincs értelmetlenül nagy erőforrásigényeket támasztó üzletpolitikáról, a szinti nem pumpa, de mindjárt látni fogjuk, hogy a 64 -es polifónia is gyakran kevés lehet.

Monofónia

Egyszólamúság. Az ősi analóg szintik becses tulajdonsága volt, hogy egyszerre egy, azaz egy hang szólhatott. Egy újabb billentyű leütésekor az előző hang elhallgatott. Ez persze csak a kezdeti időkre vonatkozik, amikor ezt a hátrányt ellensúlyozta a hangszínek előállításának lehetősége (mint ahogy anno Amiga 500-on is a ray-tracer-ek napokig elszámolgattak mégis, a végeredmény mindenkit kárpótolt a várakozásért), olyan hangokon játszhatott az ember, amilyet soha nem is hallott. A későbbi analóg szintik már polifónikusak voltak, persze nem 64 hanem kettő, három... A dolog érdekessége, hogy a legújabb hangszerek is átkapcsolhatók monofón üzemmódba, a szinti-szólókat nagyon dögössé tudja tenni, hogy a hangoknak nincs idejük lecsengeni, mert jön az újabb hang...

Szimphonia

A dohányzás súlyosan károsítja Ön és környezete egészségét, kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét!

Velocity sensitive

Magyar megfelelője a billentésérzékenység, de szokták úgy is mondani, hogy a billentyűzet „dinamikus". Azt hiszem az előző fordítás jobban sejtetni engedi mit takar ez a funkció. Ha egy billentyűt erősebben ütsz le, a hangszín hangosabban fog szólni, ha gyengébben akkor a hang halkabb lesz. Ez már elvileg tökéletessé tenné billentyűzetünket, de ha meghallgatsz mondjuk egy valódi zongorát észreveheted, hogy a gyengébben leütött hang nem csak halkabban szól, hanem kicsit egészen másképp. Legérthetőbb talán a fúvós hangszerek esete. Egy pánsípot gyengéden megfújva nem csak a tisza pánsíp hang jut fülünkbe, hanem egy jól érzékelhető „levegő-hang" is, ami a fújás miatt keletkezik. Erősebb fújás hangosabb síphangot eredményez, ami némiképp elnyomja a levegőáramlás zaját. Ugye mondanom se kell, napjaink digitális csodái már ezt is remekül utánozzák, a funkciót azonban úgy programozzuk, ahogy akarjuk. A MIDI ajánlás 128 leütési erősséget különböztet meg, amit akár úgy is beállíthatunk, hogy 0-64-ig (gyengébb billentésre) vonós zenekar szólon, 65-128-ig pedig szólógitár ordítson. Az már csak hab a tortán, hogy átfedés is lehetséges, illetve több leütésiszint-tartomány is létrehozható.

Az angol név mellesleg onnan ered, hogy a szinti nem a billentyű leütésének erejét, hanem annak sebességét méri.

Aftertouch

Érintés után. Hát ennek így semmi értelme, magyar megfelelője ismét találóbb, nyomásérzékenység. Azért az angol se hülyeség, mert nyomást gyakorolni a billentyűre csak a leütés után tudunk. A hangszer e nyomás nagyságát érzékeli szintén 128 fokozatban, és szintén a zenésztől függ, hogy milyen effektet rendel hozzá. Általában vibrato-t adnak meg, de különböző szűrők nyitása, hajlítás, stb. is vezérelhető. Az aftertouch-nak két típusa van:

Channel Aftertouch

Ez az egyszerűbb eset. Ha lefogunk egy akkordot, majd egy billentyűt jó erősen lenyomunk, akkor minden éppen hallható hangra kihat az aftertouch hatása, vagyis minden hang pl. vibrato-t produkál. Több billentyű utánnyomásakor valamilyen logika szerint (pl. átlagolás) szintén minden hang változni fog.

Polyphonic Aftertouch

Szerintem már mindenki kitalálta, hogy ez a fentiek polifónikus megvalósítása, vagyis minden egyes hang csak annyira fog vibrálni amilyen erős volt a billentyű utánnyomása. Nincs átlagolás, nincs bekavarás, minden egyes billentyűre mért nyomás erőssége feldolgozásra kerül. Fizesd meg!

Legközelebb innen folytatjuk, addig is jó HDK-zást mindenkinek... ,hogy mi az a HDK? Hadd legyek egyszer én is okoska! Egy ismerősöm számítástechnika jegyzetében láttam egy rövidítést, amit még soha életemben nem olvastam sehol, jó pár oldalt el kellett olvasnom abból a borzalmas jegyzetből, hogy rájöjjek mit ért a frissen szalasztott informatika-tanár a KVE rövidítés alatt... Központi Vezérlő Egység :OOOO (Gyk. CPU.)

Balage

xbalage@freemail.hu

SecondSpin

Az NCoder után itt van mégegy mp3 encoder, amely felhasználói felülettel rendelkezik. Alcíme szerényen: Advanced mp3 encoder. No lássuk mitől is lehet ez advanced...

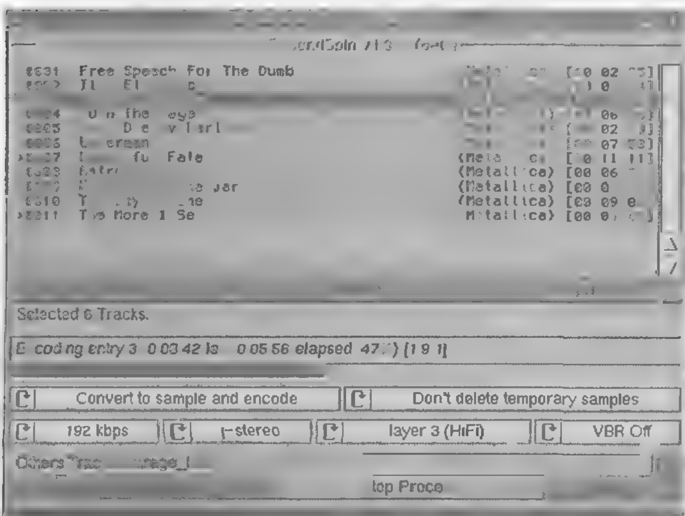
Ficsörsz

Amit fent leirtam, természetesen nem igaz. Van még jópár felhasználói felület amivel meglévő audió fájljainkat tömködhetjük mp3 formátumba, azonban ezek csak felületek, és a parancssorból használható encodereket használják. Tapasztalataim szerint ezek eléggé bugosak, tekintve hogy nagyon laza a kapcsolat a felület, és a tulajdonképpeni encoder között. A SecondSpin encodere a Lame encoderen alapul, némileg a SecondSpin-hez igazítva.

A SecondSpin nagy előnye, hogy CD-ből tud közvetlenül mp3-at gyártani. Az AsimCDFS mániások itt bizonyára felhördülnek, hogy Ők már régóta tudnak ilyet, hiszen az AsimCDFS fájlként mutatja a CD-n lévő zenéket, így közvetlenül lehet abból mp3-at csinálni. Igen, ez igaz. Csakhogy AsimCDFS nem mindenkinél müködik kifogástalanul (nálam sem hehe), ezért szükség van egy ilyen mindentudó programra. Nézzük ömlesztve, hogy mit is nyújt ez a program. Könnyen lehet a CD-ből mpeg vagy AIFF formátumot készíteni. Képes a meglévő AIFF vagy WAV fájlokat mp3 formátumra konvertálni. A ProTracker, XM, S3M, FastTracker modulokat képes átkonvertálni AIFF vagy mpeg formátumba, ill. mpeg formátumot visszafelé AIFF-be, az mpeg layer3 fájlokat másfajta mpeg formátumba (pl. 128kbps joinstereo fájlt 32kbps monoba). Az mpeg kimenet lehet layer 1, 2 és 3 mono, stereo, jstereo az összes létező bitrate-tel. Egy CD-hez képes a tartalomjegyzéket letölteni a www.cddb.com-ról, és az mpeg fájlt is a szám címének megfelelö módon nevezi el. A készítők szerint támogatja az összes létező Amigát, azonban megfelelö sebességet csak PPC-s Amigával lehet elérni. Ezenkívül font érzékeny felület, teljes lokalizációs lehetőség, mindez teljesen freeeeee!

Követelmények

AmigaOS 3.0 vagy jobb. Egy olyan CDROM ami támogatja a CDDA grab lehetőségét. Legalább 68020-as processzor (FPU erősen ajánlott), leginkább azonban 68060-on vagy PPC-n érzi jól magát. A layer 1/2-höz telepíteni kell a Pegase encodert is. A PPC verzióhoz PowerUP rendszer kell, azonban müködik ppclibemu alatt is. Internet hozzáférés a www.cddb.com eléréséhez. A felülethez triton.library szükséges.



Használat

A program használatához semmilyen extra tudás nem szükségeltetik, elég ha be tudjuk tenni a CD-t a meghajtóba. Behelyezés után a program leellenőrzi hogy a betett lemezhez van-e tartalomjegyzék. Ha még nincs, megpróbálja az internetről letölteni (csak ha van internet kapcsolat). A lemez tartalmát a felső listázóban látjuk, itt tudjuk kijelölni az mpeg-be konvertálandó trackeket. Alul cycle gadgetek segítségével tudjuk a program müködési módját befolyásolni, ill. a leendő mpeg fájlunk jellemzőit beállítani. Négyféle módon tud programunk dolgozni:

Convert to sample and encode - a kijelölt trackeket leszedi a CD-ről, majd ezekből mpeg audiot csinál. Convert to sample only - csak leszedi a trackeket. Encode existing tracks - a leszedett trackeket mpeg-be kódolja. Decode mpeg files to AIFF - az mpeg zenéket AIFF formátumba dekódolja.

Don't delete temporary samples/Delete temporary samples - törölje-e vagy ne az ideiglenesen létrehozott fájlokat. Ezek a fájlok akkor jönnek létre amikor a "Convert to sample and encode" módot választjuk, ilyenkor a porgram először leszedi a tracket aztán a leszedett adatokból készíti el az mpeg fájlt.

Ha nem CD-ből szeretnél mpeg-et készíteni hanem meglévő egyéb zenéidből, akkor válaszd a Project/Input file selection menüpontot. Ilyenkor egy fájl kérdezőből jelölheted ki az mpeg-be konvertálandó fájlt. Ez lehet AIFF vagy WAV hang, ProTracker, XM, S3M, MTM modul, SID fájl, vagy mp3 audio. Ha a kijelölt fájl nem jelenik meg a listában, akkor azt sajnos nem támogatja a program.

Akik szeretnének kényelmesen mp3-at tömni, azoknak nagyon jól jön ez a kis program mert nagyon kényelmes, a gépet nyugodtan magára hagyhatjuk.

Az mp3-mal ezek után semmi dolgunk, a program a lemez és a track adatai alapján beállítja az mp3 tag-eket. Ennyi.

Smith

Ez egy (két) ősi, de jó kis segédprogram azoknak, akik esetleg nem járatosak valamely nyelvben. Volt róla annak idején leírás az AMIGAonlyban (milyen érdekes, hogy az egyik szerkesztő és a proggy írójának nickje mennyire hasonlít), de mint tudjuk, nincsenek új programok, csak öreg Amigások... Meg az olyan népeknek is jó, akik úgysem olvassák el a proggyk dosijait, mondván, Petike, Napi Kettő, vagy valaki más úgyis lefordítja, megcsinálja és akkor megjelenik az Amiga Világban, amit meg kölcsön lehet kérni a havertól...

LSSzotar, LSDictionary

A program két változatban forog közkézen - ill. remélem, hogy így van -, LSSzotar 2. és LSDictionary 3. Mindkettő LouiSe mester munkája és még mindig sokkal olcsóbb, mint bármelyik PC-s szótárprogram. A két változat eltérései hűen tükrözik egy program evolúcióját. Míg a 2. egy pure CLI paraméterezésű program, addig a 3. már jó kis GUI-val rendelkezik. **(T. cikkíró még nem tudja, hogy MTFÜ sikeres tárgyalásokat folytatott Lousie^Ao-val, és megszerezte a programot a mostani CD mellékletre... - a törd.)**

LSSzotar 2.

Egy CLI-ből indítható és viszonylag gyors (már alapgépen is) fordítóprogram, amelynek - paraméterezésétől függően - különböző üzemmódjai vannak. A telepítése rém egyszerű. Nem ártana egy könyvtárat létrehozni, ahová majd elhelyezed a proggyt. Azért legyen a vinyón, úgy 30M-nyi hely, vmilyen röptömörítőt használók beérhetik olyan 9M körülivel. Mivel 4 lemezen terjesztődött, ezért a nagy archív darabolva van. Regisztrálatlan LHA-val rendelkezők (de hát kinek nincs regisztrált LHA-ja, amióta Stefan elérhetővé tette az Amigás Közösség számára) használják a Join parancsot az összefűzésre és az LHA x parancsával csomagolják ki, a többiek írják be a Shell ablakba:

LHA x -V DF0:LSSzotar2 célmeghajtó:ideiglenes_útvonal

Az ideiglenes útvonalra kipakolja a nagy archív tartalmat, amely négy kisebb archív és a változatosság kedvéért LZX-szel lettek tömörítve (LZX egy másik archiváló program, amelyet Jonathan Forbes készített, amikor éppen ráért és szintén szabadon terjeszthető - nem Forbes, hanem az LZX).

LZX x ideiglenes_útvonal/file.lzx cél_útvonal/

A system.lzx archívot csak akkor bontsd ki, ha hiányzik a Libs: készülékről a megfelelő translator.library, a Devs:-ből a narrator.device, vagy a Font:-ból a thinpaz készlet.

A kitömörítés után az archívokat letörölheted a vinyóról. Ezzel vinyón van a szótár, de még nem tudod használni, mert egy kijelölés még hiányzik:

Assign LS_Szotar: cél_útvonal

A használat

A minimális konfig A500, KS1.3, 27M HDD. Szöveges állomány fordítása

Szintaxis: LSSzotar2 mód# /FILE=állomány

mód# - 1 = angol-magyar, 2 = magyar-angol, 3 = német-angol, 4 = angol-német, 5 = magyar-német, 6 = német-magyar

/FILE=állomány - itt kell megadnod az állományt, amelyet le kellene fordítani.

A kimeneti állomány neve állomány.LSD lesz. Egy lefordított sor és a fordítás kb. a következőképpen fog kinézni:

ADDRESS EDIT 'TOP' /* MOVE TO THE TOP */ [cím] [szerkeszt] [az (van)[?]] [mozog] [(-hoz)] [a(z)] [teteje]

Hát nem a legjobb, de azért az esetek többségében ki lehet bogozni a dolgok lényegét...

Keresztfordítás

Szintaxis: LSSzotar2 mód# kifejezés_vagy_szó

A módról már volt szó, a kimenet a következő formátumú:

[kifejezés_vagy_szó]=[lefordított_kifejezés_vagy_szó]

Ha a proggy nevét önmagában írod be a CLI-be, vagy WB-ről indítod, akkor egy szolíd GUI-t jelenít meg, amelyben talán kissé kényelmesebben lehet keresgélni. A három szövegbeviteli mező közül a megfelelőbe beírod a fordítani kívánt szót, vagy kifejezést, amelyet - ha megtalál - kiír a ja listában. A Next word és Prev word gombokkal lépkedhetsz a szótár elemei között. Az Amiga kimondja a szót, ha rákattintasz...

A GUI ba gombja, az Add new word segítségével bővítheted a szótárat. Írd be mindhárom beviteli mezőbe a megfelelő szót, vagy kifejezést és nyomd meg a gombot. Ha minden jól megy, a proggy beírja a szótárakba.

LSDictionary 3.

Ez már egy teljesen GUI-ról vezérelhető szótár, rengeteg beépített nyelvvel. Saját helpje van (no meg persze doksija) amely akkor jelenik meg az ablak alsó sorában, ha az egérmutatót egy gadget fölé mozgatod. Természetesen itt is több üzemmód érhető el, az egyszerű szófordítástól, a szövegállomány fordításon keresztül, a szótárbővítésig. A ware CD-n jön, úgyhogy nincs sok munka a telepítéssel, csak a szükséges Assign-okat kell beírkálni az User-Startupba (és persze hibátlanul - nekem egy korai változat van, ott valami hiba van az installálás környékén).

Assign LSD: ahol_terpeszkedik

Assign LSDataCD: LSD:lsdata

Assign LSDataAppend: LSD:lsdataappend

Ha valaki ritkán használja, az hagyja nyugodtan a CD-n, én sűrűn csináltatom meg vele a nyersfordításokat, tehát nálam a vinyómon foglalja a helyet.

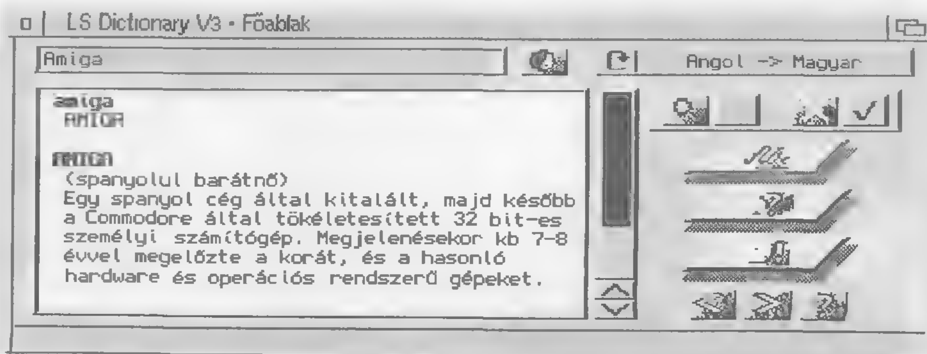
Szó-kifejezésfordítás

A nyelv ciklikus gombot a kívántra kapcsolod, beírod a szövegmezőbe a szót, vagy kifejezést és nyomsz egy entert. A listamezőben megjeleníti a fordítást. A yin-yang gombbal az eddig már beírt szavakat kérdezheted le újra. A pinpongütős gombbal megkeresi az összes ugyanilyen betűvel kezdődő szót, az X jelű gombbal pedig az ún. STRIP rendszert kapcsolhatod ki-be. Ez egy okos dolog: az igekötőket, előtagokat és ragozásokat, utótagokat megpróbálja levágni - ha van ilyen - és úgy keres rá a szóra. Alul a három gomb az előző és a következő szót mutatja a szótárból, közülük a ?-es pedig az About.

A szótár három üzemmódját a három trapéz alakú gommbal aktíválhatod: új szavak, adatbázis/új nyelv és szövegfordítás.

Új szavak

A beviteli mezőbe beírod az új szót, amit fel akarsz venni, a ciklikus gombbal a szótárt állítod be. Ha van a szóban olyan karakter, amelyet



hirtelen nem találsz, talán megvan a jobboldali rész gombjain. Aztán beírod a definícióját és Kész. Vagy Hagyjuk...

Adatbázis/új nyelv

Megadod, hogy melyik adatbázist akarod felvenni, az útvonalakat (adatbázis, indexek, rekordok, új szavak), a levágni kívánt ragokat, az akcentus(oka)t meg ilyesmiket. Készíthetsz új nyelvet, de másolhatod valamely már létezőt, illetve importálhatsz is.

Állományfordítás

Megadod a forrásállomány útvonalát és nevét, majd a célét. Ha nem tudod fejből, vagy lusta vagy gépelni, akkor a megfelelő '?' gombokra kattintva kultúrált módon egy állománykiválasztóban is megadhatod ezeket. A ciklikus gombot a kívánt nyelvre állítod, beállítod a szükséges paramétereket (fordítás közbeni információk, STRIP ki-be, a végén megmutassa a fordítást), ráböksz a fordítás gombra és hátradőlsz.

A kész fordítást egy amiga.guide stílusú adatbázisba írja, ahol az egyes szavakra kattintva megmutatja egy nodeban, hogy mit is jelent.

Tooltypes

... avagy ikonparaméterezés. Hagy ne foglaljam a helyet más cikkektől, ezért erről csak annyit, hogy a program ikonjának paraméterek rovatába kell beírni a különböző indítóparamétereket, mint a különböző színek, opciók beállítása, stb.

Konklúzió

Mindkét proggy a maga nemében jó, sőt mondhatnám/írhatnám kiváló! Tud még valaki ilyen nagy adatbázisú szótárakat Amigára? Az LSSzótár 2. azért a 250 forintos regisztrációs díjért (vagy már fel is szabadította LouiSe?) igencsak megéri és az LSDictionary 3.-ért se sok az a 3 rugó, amit a Csengery utcai boltban le kell pengetni érte (mint már mondtam, ez elmúlt - az AV CD #5-ön rajta van az egész - a törd). Monsieur LouiSe nagyszerű munkát végzett, igazán megérdemli, hogy MEGVÁSÁROLD a programot, ezzel is támogatva őt abban, hogy új proggikat írjon kedvenc gépünkre. (Ne nézzetek csúnyán, nekem igenis saját nevemre regisztráltatott LSSzótáram van.)

GYIK

1. Ha hibásan, vagy nem dolgozik a proggy, ellenőrizd, hogy helyesen vannak megadva a kijelölések.

2. Ha a szövegállomány, amit fordítatni akarsz guide stílusú már eredetileg is, akkor mindkét szótár összekuszálhatja az adatbázist. Előtte konvertáld sima szöveges állománnyá, vagy szedd ki a kulcsszavakat, stb.

3. Ha nagy állományokat akarsz fordíttatni, akkor - ha van elég memória - meggondolandó, hogy nem kéne-e RAMból dolgoztatni a szótárakat. Bemásolod a memóriába a szótárt - ha nincs harminc mega, akkor csak azt az egy adatbázist, amit használni akarsz -, mellé rakod a forrásszöveget, azt gyí... Így olyan 120-150 szó/perces fordítási sebességet is elérhet, ami már egészen kiváló egy 40MHz-es gépnél és megmutatja, hogy milyen lassú az Amiga RAM: lemezkezelése...

(Csak tudnám, hol voltak itt kérdések? Ez inkább csak GYIV volt... - a törd.)

&tsa of GloseR

LSAGS - LSAmigaGuideSearcher

Amiga guide stílusú adatbázisokban néha nehézkes keresgélni, hacsak nem használod a PowerGuide-ot, vagy volt valami ARexxes kereső is. Azonban van egy jó kis proggy - az LSAGS -, amivel kényelmesen beintegrálhatunk gájdjainkba egy kereső funkciót.

A használata egyszerű:

1. Bemásolod ua. könyvtárba, ahol az adatbázis van.

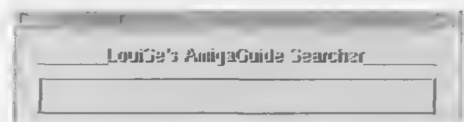
2. Az adatbázis valamelyik node-jába beírod:

@{" keresd: " system „LSAGS a_guide_neve"}

ekkor az adott oldalon lesz egy 'keresd:' gomb, amelyre kattintva - a megjelenő beviteli mezőben - beírhatod a keresett szót. Ezután több-kevesebb idő alatt készít egy ideiglenes adatbázist, amelyben - behívhatóan - felsorolja a megadott szó összes előfordulását.

Az LSAGS egyetlen hibája, ha a 'node' neve több szóból áll (szóköz van benne), akkor nem korrekten készíti el a hivatkozást, így arra hiába kattintgatsz. L. megígérte, hogy továbbfejleszti.

N2



Méghogy a hogyishíjják...
II.

CDDA & MPEG Opus alatt

A Directory Opus a létező legjobb állománykezelő rendszer, amit valaha számítógéphez kitaláltak. Ez nyilvánvaló - ám még az Opushoz is lehet új szolgáltatásokat kitalálni. A most ismertetett gyakorlatilag névtelen csomag nem más, mint egy nagyszerűen kivitelezett Opus környezet azoknak, akik a JukeBox vagy a YACDP nevű audio CD lejátszó programok egyikét használják. Ez a csomag nemcsak a dalok lejátszását végzi, hanem képes az audio trackeket a merevlemezre menteni. Szintén a csomagban kapott helyet a PlayHifi.dopus5, amely 14 bites minőségben játssza le a RAW, WAVE és AIFF hangmintákat (dalokat) - sőt,egyes hangkártyákat közvetlenül is támogat.

Ha a behelyezett CD dalai szerepelnek a jukebox adatbázisában, az Opus listaablakában megjelennek a dalok (úgy, ahogy máskor a file-ok és könyvtárak szoktak). Rájuk kattintva lejátszhatod őket, de akár át is másolhatod őket a neked tetsző formátumban a merevlemezre.

A csomag elkészíti a megfelelő gombcsoportokat is, amiket aztán a load button menüponttal tölthetsz be. Ha kicsit is ismered az Opust (sőt, ha elolvastad a róla szóló cikkeinket), akkor két perc alatt átírhatod az egészet magyar nyelvre is.

A telepítőszkript meglepően intelligens - azon túl, hogy felismerte a scsi vezérlőmet (mellesleg felsorolta az összes, általam ismert típust), akkor sem lépett ki, mikor kiderült, hogy nincs is telepítve a gépemen a Jukebox (igen, el kellett volna olvasnom a dokumentációt....) A telepítő nagyvonalúan beleegyezett, hogy az általam megadott helyre majd egy későbbi időpontban telepítem a kívánt lejátszót. Rákérdezett még arra is, hogy milyen minőségben kívánom lejátszani a zenéket, milyen a kedvenc audio formátumom és még sok minden másra is...

Zenekedvelő Opus tulajdonosoknak kötelező darab.

Horváth Péter



Természetesen tudom én, hogy ti tudjátok, hogy én tudom, hogy mindenki fejből tudja hogyan kell használni, paraméterezni ezt a két jó kis képmegjelenítőt, de úgyis itt van előttem a doksijuk, meg ezzel is telik a magazin...

Visage VS. Viewtek

Visage 39.15

Képnéző IFF, GIF, JPG és PNG képállományokhoz, valamint az installált adattípusokon keresztül más, vagy ugyanezen formátumú képekhez.

Ha csak simán indítod, akkor kirak egy szabványos állománykérdezőt, amelyből kiválaszthatod a megjeleníteni kívánt képállomány(oka)t. Mind CLI-ből, mind WB-ből adhatsz neki az indításakor paramétereket és használhatod az ún. VisageOpts konfigurációs állományt, vagy környezeti változót.

Ha létezik egy ConfigPath nevű környezet változó, akkor a ConfigPath könyvtárból beolvassa a VisageOpts állományt. Ha nem, akkor a VisageOpts környezeti változót keresi. Ha ez sincs, akkor az pech..

Ebben az állományban, vagy változóban benne lehet bármelyik paraméter, akárhány sorban, ugyanúgy megadva, mint a CLI-ben. Ha megjegyzéssort akarsz betenni, akor a sor első karaktere '#', vagy ';' legyen. Mondom első... nem szóköz.

Ha a Visage indításakor nem akarod használni a VisageOpts-ot, akkor használd a NOENV kapcsolót. Ha egy opciót bekapcsolsz a VisageOpts-ban és azt újra használod, akkor kikapcsolja. Pl. a VisageOpts-ban szerepel a CENTER paraméter, majd az indításkor is használod, akkor a megjelenített kép nem lesz középen. Két paramétert nem használhatsz a VisageOpts-ban: FILES és NOENV.

A program használatához a következők kellenek:

hát, egy Amiga biztos kell neki...

3.0, vagy magasabb verziószámú operációs rendszer, az adattípusok miatt.

.5M memória elég, de nem árt, ha több van (a kép dimenzióitól függ).

az alábbi rutinkönyvtárak - vagy magasabb verziószámúak - nem annyira fontosak, csak bizonyos funkciók használatához szükségesek:

asl.library (38) az állomány, képernyőmód és betűkészlet kérdezőkhöz.

cybergraphics.library (40) a 8 bitnél nagyobb színmélységet használó megjelenítésekhez.

datatypes.library (39) az adattípusokon keresztüli megjelenítéshez.

diskfont.library (39) a lemezről betöltött betűkészletek használatához.

iffparse.library (39) az IFF ILBM fejlécekhez

mathieeedoubbas.library (37) és mathieeedoubtrans.library (37) a PNG állományok olvasásakor a gamma korrekcióhoz.

reqtools.library (38) a jelszó kérdezőhöz.

xpkmaster.library (valamint az allibrarykra a V3 XPK-ból) az Xpk tömörítésű IFF ILBM képek beolvasásához.

A működése közben használható hívógombok:

Esc, q · kilépés,

e · parancs végrehajtása,

b, n · a foglalt egérmutatót mutassa (csak hasogassa), vagy sem,

m, p · az egérmutatót mutassa, vagy sem,

w · a várakozást feloldja a mutatott képnél,

Space, Return, Enter · a következő kép mutatása,

A kurzor, vagy a megfelelő numerikus billentyűkkel görgetheted a képet;

módosító billentyűk nélkül 10 pixellel, Shifttel együtt nyomva a látható méret negyedével, Alttal együtt a háromnegyedével, míg Ctrl-el a látható mérettel.

(hf.: fordítsuk le az Alt, Shift, Ctrl, Amiga, Capslock billentyűk összességét magyarra úgy, hogy az mindenkinek megfeleljen és senki ne anyázzon be a MAF listán...)

Egérfunkciók

Bal gomb · következő kép mutatása. Ha ez volt az utolsó, akkor megjeleníti az állománykérdezőt, vagy kilép.

Jobb gomb · csatlakozás az inter... csak vicceltem, kilépés.

Paraméterezés

A DOS szerinti sablonokat adom meg, a tooltypeoknál lévő különbségek annyira elenyészőek, hogy azokkal nem foglalkozom... Meg különben is, mire való a B.N.A.K.? (Mi az a B.N.A.K.?)

ALL/S

· ha megadod, akkor rekurzívan dolgozik, az alkönyvtárakba is bemegy.

BB=BORDERBLANK/K

· (ON|OFF|DEFAULT) a megjelenített képen kívüli képernyőterület milyen legyen.

BESTMODE/S

· ha lehetséges, akkor a program megkeresi - az elérhető módok közül - a legjobban a képhez illeszkedő képernyőmódot a módlistából.

BUFSIZE/K/N

az IOpuffer méretét adhatod meg kb-ban. Rendszerint nem szükséges a módosítása, az alap 8K. Az IOuffert a ~ kettéosztja; felét bevitelre, felét kimenetre használja.

CENTER=CENTRE/S

· a képet vízszintesen a képernyő közepére igazítja, ha az kisebb. Függőleges igazításhoz a VCENTER való. Promotolt, Super72 és grafkártyás képernyőknél nem működik korrekten..

CLIPBOARD/S

· a megjeleníteni kívánt képet a vágóasztalról fogja beolvasni.

CMD=COMMAND/K

minden egyes kép megjelenítésekor végrehajthatja a megadott parancsot. Csak nyomd meg az 'e' billentyűt a kép megjelenítésekor. Példa:

COMMAND= „Move [ ] TO Pics:"

Ha a kép megjelenítése közben 'e'-t nyomsz, az állományt a Pics: készülékre mozgatja. A '[]' helyettesíti az állománynevet.

COLOR=COLOUR/S

· a kép megjelenítésének módja:

- DEFAULT, BEST - a legjobb elérhető megjelenítési mód.

- GRAY, GREY - szürkeskálában jeleníti meg a képet.

- HAM - ha HAM8 elérhető, akkor abban, egyébként HAM6-ban.

- 8, NORMAL - ha elérhető, akkor 256 színben (8 bit) mutatja.

- 15, 16, HIGH - ha van grafkártya.

- 24, TRUE - szintén grafkártyával.

COMPACT/S

· ha megadod, akkor a VERBOSE kimenet rövidebb lesz.

CYCLE/S

· a színek váltásáról van szó...

DELAY/K/N

megadhatsz egy várakozási időt két kép megjelenítése között. A várakozás attól kezdődik, hogy a jelenlegi kép teljesen betöltődik.

DITHER/K

· ha már úgyis renderelni kell a képet, akkor milyen ditheringet használjon.

- NONE - ez a leggyorsabb, de a leggyengébb minőségű.

- ORDERED, ORD - ez is gyors, de még mindig nem a legjobb.

- FS Floyd-Steinberg, lassabb, de jó minőségű.

DRAWER/K

· egy füzérben megadhatod a forráskönyvtárat. Pl. ha nyit kérdezőt, akkor ez lesz azx útvonal mezőben.

DT=DATATYPES/S

ha megadod, akkor az adattípus(ok)on keresztül jeleníti meg a képet és nem a belső nézővel.

ECS/S

· csak az ECS módokat használva jeleníti meg a képet.

FADE/K/N

· két kép közötti áttűnés idejét adhatod meg 1 (gyors) és 4 (lassú) között. Alapeset 0. HAM, PCHG és SHAM képeknél nem működik.

FILES/M

· egyszerűen megadod a megjeleníteni kívánt képállomány(ok) nevét és útvonalát. Használhatsz joker karaktereket és helyettesítő mintákat is. Ha könyvtárat adsz meg - és nem adod meg az ALL opciót -, akkor megjeleníti az állománykiválasztón keresztül a könyvtár

tartalmát.

FONT/K

· a SHOWINFO szöveg betűkészletét adhatod meg, például 'times/13', 'courier.font/15', stb. Alapesetben annak a képernyőnek a betűkészletét használja, amelyikről a programot indítottad, vagy a rendszer alapbeállítású betűkészletét. A készlet mérete 4 és 64 között tetszőleges lehet. Amúgy a paraméter csak akkor érdekes, ha használod a SHOWINFO-t.

FOREVER/S

· addig mutatja a képet, ameddig akarod.

GAMMA/K/N

· a PNG képeknél adhatsz meg bizonyos Gamma korrekciót(?)

HAM/S

· HAM módban mutatja az IFF ILBM képeket, ignorálva az állományban lévő CAMG chunkot, amelyben - mint az köztudott - a megjelenítési mód információk vannak.

INFO/S

· nem jeleníti meg a képeket, csak némi információt mutat róluk.

LATELOAD/S

· amikor több képállományt akarsz megjeleníteni közvetlenül egymás után, akkor a megjelenítés alatt már tölti a következőt. Ezt késlelteti, ha megadod.

LIST/K

· egy állományt adhatsz meg, amelyben felsorolhatod a megjeleníteni kívánt állományok neveit, vagy helyettesítő mintákat.

LOWMEM/S

· kikapcsolja egy kép megjelenítése alatti háttértöltést.

MODE/K

· megadhatod, hogy milyen képernyőmódot használjon a megjelenítéskor: Ha a kulcsszó után a REQUEST, vagy ? kulcsszavakat használod, akkor a képernyőmód kiválasztót jeleníti meg. Konkrét képernyőmódot a rá jellemző decimális, vagy hexaszámmal ($..., vagy 0x...) adhatsz meg. Az archivban van egy GetModeID nevű program, mely megadja egy képernyő módszámát, természetesen decimális számként. De megadhatod a mód nevével (normál és/vagy algoritmus), például „DblPal:High Res", vagy „Multiscan:Productivity"

MONITOR/K

· a Devs:Monitors könyvtárban lévő monitormeghajtók valamelyikét adhatod meg. A VGAOnly itt nem számít monitornak...

NOAS=NOAUTOSCROLL/S

· Alapesetben az egérmutató mozgatásával is görgethető a megjelenített kép. Na ezt kapcsolja ki.

NOBUSY/S

· Nem mutatja a foglaltságot jelző ún. busypointert.

NOCLICK/S

· Alapesetben ha a bal gombbal kattintasz, akkor a következő képet fogja megjeleníteni. Ez az opció ezt kikapcsolja.

NODT=NODATATYPES/S

· ha megadod, nem használja az adattípusokat egy kép megjelenítésére, ha a belső nézők nem ismerik.

NOENV/S

· nem foglalkozik a VisageOpts-ban megadott paraméterekkel.

NOFC=NOFILECHECK/S

· nem vizsgálja előzetesen , hogy a megadott, vagy a mintának megfelelő állomány, vagy könyvtár létezik-e.

NOFLICKER/S

· semmi esetre sem fog váltottsoros képernyőt nyitni.

NOFOREIGN/S

azokban a megjelenítési módokban nem nyit képernyőt, amelyek a foreign flagban be vannak állítva.

NOGIF/S, NOIFF/S, NOJPEG/S, NOPNG/S

· a megadott típusú képállományokat először az adattípusokon keresztül próbálja meg megmutatni, csak ha ilyen nincs, fordul a belső nézőkhöz. A NODATATYPES kapcsoló használata ezt fölülbírálja.

NOICON/S

az info állományokkal nem foglalkozik.

NORMALNAMES/S

· a képinfó kiírásakor a megjelenítési mód normálnevét és nem algoritmikus nevét adja meg.

NOWARN/S

· az ún. Warning üzeneteket nem írja ki.

ORDER/K

· több kép esetén a megjelenítés sorrendje:

- NORMAL - ahogy a lemezen találja,
- RANDOM - véletlenszerű sorrendben,
- SORT - ábécé sorrendben.

OVERSCAN/K

(TEXT|GRAPHICS|STANDARD|MAX|VIDEO) használjon-é overscant, és ha igen, milyet? Mindegyiknél a WB preferencesének hasonnevű beállításait használja. Alapbeállítás a STANDARD.

PASSWORD/K

Egy jelszót adhatsz meg, ami csak Xpk+titkosított IFF ILBM képeknél érdekes. Ha nem adsz meg jelszót, akkor a reqtools.libraryn keresztül egy kérdezőt jelenít meg.

PATTERN/K

Az állomány kiválasztó minta mezőjében lesz az itt megadott fűzér. Az alapbeállítás '#?'.

POINTER/S

nem tünteti el képmegjelenítéskor az egérmutatót.

QUIET/S

· lopakodó üzemmód. Az INFO fölülbírálja.

RTG/S

· a megjelenítéshez az RTG-t fogja használni.

SCALE/S

· a megjelenített képet átméretezi a képernyő látható méretére.

SHOWINFO/S

· nem a Con:-ra, hanem a kép fölé írja a kép paramétereit.

TEST/S

· nem mutatja a képet, csak teszteli.

TIME/S

· megadja, hogy mennyi idő kell a kép betöltéséhez és megjelenítéséhez. A QUIET fölülbírálja.

TIMES/K/N

a megjelenítés idejét adhatod meg másodpercben. Alap 1. A FOREVER kapcsoló használata felülbírálja.

TOFRONT/S

· a betöltött képet rögtön az előtérbe is hozza.

TOOLPRI/K/N

· a program taszkjának prioritása, amikor megjelenít egy képet. A használata nélkül átveszi az őt indító folyamat prioritását.

UNIT/K/N

· a szabványos vágóasztal számát adhatod meg 0 és 255 között. Az alap 0.

VCENTER=VCENTRE/S

· függőlegesen középre igazítja a képet.

VERBOSE/S

· bővebb információt ad a képről.

WAITFORPIC/S

· megvárja a következő képet, mielőtt töltene.

WBMON=WBMONITOR/S

· ugyanazt a monitormeghajtót használja, mint a WB.

Az archívban van pár segédprogram, azokról majd a következő számban.

Viewtek (kis 't'!)

Képnéző IFF, GIF, JPEG képek nézegetésére. Ez a néző már IFF Animokat (op5, op7, op8) is meg tud jeleníteni, bár szerintem erre vannak jobb programok is.

Mind WB-ből, mind CLI-ből indítható és szintén sokoldalúan paraméterezhető mindkét módban. A tooltypes, ill argumentumok használata mellett szintén lehetőséged van egy konfigurációs állomány használatára, ez az 'Env:VT.defaults'. Ez a következő sorokhoz hasonlóan néz ki:

```
; sample VT config file
DELAY 2
CONT
POINTER
```

Szintaxis: VT [opciók] <állomány(ok), vagy könyvtár(ak)>

A néző által akceptált parancsok, hívógombok:

Esc · abort

BackSpace · az aktuális könyvtárban abort (ALL paraméternél)

jobb|bal egérgomb, bármely nem használt bill. · következő kép

Space · DELAY paraméternél nem lapoz tovább

S · mentés más néven, csak képeknél

kurzor gombok · a kép görgetése, ha nagyobb a látható méretnél - csak képnél

Ctrl+kurzor · overscan pozícionálás

kurzor föl · vissza az animáció kezdetére

kurzor jobbra · szünet/kockázás, csak animoknál

kurzor le · szünet vége animoknál

C · folyamatos/egyszeres lejátszás ki-be

csak animoknál:

F1 - amilyen gyorsan lehetséges

F2 - 60fps (képkocka másodpercenként)

F3 - 30fps

F4 - 24fps

F5 - 15fps

F6 - 12fps

F7 - 10fps

F8 - 5fps

F9 - fantom menyecske 030/50-en... :)

F10 - a lejátszás sebességét az állományból veszi.

Paraméterezés

AL=All/S

Rekurzivitás bekapcsolása

BU=BufSize/K/N

Animáció lejátszásakor a puffer mérete KB-ban.

CF=Config/K

A konfigurációs állomány megnevezése, ha nem az Env:-ben van.

CL=Clip/S

A vágóasztalon lévő képet mutatja meg.

CO=Cont/S

Folyamatos animáció lejátszás.

DE=Delay/K/N

A következő kép megmutatása előtti várakozás mp-ben.

DF=Default/S

Az alapbeállítású képernyőmódon jeleníti meg a képet.

DI=Disk/S

Az animációt közvetlenül lemezről játsza le.

DT=DataTypes/S

A képet az adattípusokon keresztül olvassa be és jeleníti meg.

Files/M

Annak az állománynak a neve, vagy egy helyettesítő minta, amit meg akarsz nézni.

FO=Forever/S

Újramutatja a képeket, amig meg nem unod.

FP=FPS/K/N

Az animációk lejátszásának sebességét adhatod meg képkocka/mp-ben.

HD=Hide/S

Csak amikor teljes a kép, akkor mutatja meg.

HI=Hires/S

A megjelenítéshez HIRES képernyőt fog használni.

IC=Iconify/S

Ikonizálva indítja a VT-et. Az appikonba beledobhatod a megjeleníteni kívánt állomány ikonját, kettős kattintásra kinagyítja, satöbbi.

IL=ILBM/S

Az animációknak pl. csak az első kockáját mutatja meg.

IN=Info/S

Csak infót ír ki a képekről, nem mutatja őket.

LA=Lace/S

A megjelenítéshez váltottsoros képernyőt fog használni.

LM=LowMem/S

Nélkülözi a dupla-pufferelést a megjelenítésnél.

LO=Lores/S

A megjelenítéshez LORES képernyőt fog használni.

LP=Loop/K/N

Animációknál megadhatod az ismétlések számát.

MA=MaxFrames/K/N

A megadott számú kockát játsza le az animáció elejéről.

NB=NoBusy/S

Nem mutatja a busypointert.

NC=NoClick/S

Kattintáskor nem tölti a következő képet.

ND=NoDisk/S

Nem lemezről, hanem a ramból játsza le az animációt, ha van elég.

NL=NoLace/S

Nem váltottsoros képernyőt fog megjelenítésre használni.

NS=NoScroll/S

Nem görgeti a képernyőt az egér mozgatásakor.

NT=NTSC/S

NTSC képernyőn jeleníti meg a képeket és/vagy animációkat.

PA=Paused/S

Az anim első képkockáját mutatja és jobb gombra indítja el.

PL=PAL/S

PAL képernyő mutatja meg a képeket és/vagy animációkat.

PO=Pointer/S

A mutogatás alatt is látszik az egérmutató.

QU=Quiet/S

Lopakodó üzemmód...

RE=Repeat/K/N

Újramutatja az állományokat.

S7=Super72/S

Super72 meghajtóval nyitott képernyőt fog használni.

SA=Save/K

A megadott néven, ILBM állományba menti a megjelenített képet.

SC=ScreenMode/K

Névvel adhatod meg a képernyőmódot, amin megjelenít.

SP=Speed/K/N

Animációk lejátszási sebessége állítható 1/60-ad mp-ben.

SU=SuperHires/S

Szuperhires felbontásban mutogat. (Ezt az érzést ismerem, mikor kimegyek az utcára... - a törd.) (Te csak ne adj a számba ilyesmiket! - az IGAZI törd.)

UN=UnderScan/S

Letiltja az overscant.

UT=Unit/K/N

A VT által használt vágóasztal száma.

A tooltypesok szinte mind ugyanezek, kivéve:

DEFAULTDIR=<útvonal>

Ezt a könyvtárat mutatja meg a VT az állománykérdezőben.

Konklúzió

Végeredményben nem az én tisztem eldönteni, hogy melyik program a jobb, gyorsabb, vagy szebb. Mindkettőt évek óta használom és meg vagyok elégedve velük. Mindkettőt lehet WB-ből, CLI-ből indítani, könnyen bekonfigurálhatók különböző állománykezelőkbe (DOpus, FileMaster - ezt csak Emeric kedvéért írom, azt hiszem, már csak Ő használja -, stb), rengeteg opciójuk kényelmessé teszi a felhasználásukat. Ugyan van pár formátum, amivel nem bírkóznak meg, de ezek annyira extrémek, hogy kár rájuk a szót vesztegetni Egy szó mint száz, azt a programot használod képek megjelenítésére, amelyiket akarod...

N2

Méghogy a hogyishíjják...
III.

Screenkeys

Ha több programod fut egyszerre, melyeknek saját képernyőjük van, a szokott módon lapozgathatsz közöttük a bal amiga és az M billentyűk lenyomásával. Ez rém egyszerű, amíg egy-két képernyőd van. Ha viszont egész nap dolgozom a géppel, előfordul, hogy hat-nyolc képernyő is összegyűlik egymás mögött. Ez még mindig nem lenne baj, ha az új monitorok nem olyanok lennének, mint amilyenek. Az új (persze pécés) monitorokat ugyanis rendkívül megviseli, ha képernyőmódot vált az ember: típusonként változóan 1-3 másodpercre elfeketedik a képernyő, majd utána jelenik meg az új. Ezt csak úgy kerülheted el, ha az összes képernyőd azonos felbontású és színmélységű - ez azonban nyilván nem logikus és nem kivitelezhető. A Lightwave például 8 színben dolgozik, a Tornado 3D az én kártyámon csak 32ezer szín esetén használja ki a Virge chip (Warp3D) lehetőségeit, a grafikus programokat illik legalább 16 biten használni és még sorolhatnám... Egyszóval jól jön egy olyan program, amelynél minden képernyőhöz saját hívógombot rendelhetsz. (Ilyenje alapból csak a Workbenchnek van, a bal Amiga+N.)

A beállítások e programnál is a tooltype-okkal oldható meg. Szépen kérsz egy ikoninfót a programról, és beírod a tooltype-ok közé:

SCREENKEY= „Képernyő neve" „lcommand x"

A képernyő neve helyére azt a feliratot írd, amely a képernyő felső tételsorában olvasható (pl. "Workbench screen") - az lcommand a bal Amiga billentyűt jelenti.

Létezik egy SCREENTOBACK tooltype is, ezzel - nem hinnéd - egy képernyőt küldhetsz hátra (mert például belépett a barátnőd a szobába, míg te a másikkal irc-ztél).

Horváth Péter

Civilization tippek

3.

A tippekkel a múltkori számban végeztem ugyan, ám hátramaradt az épületek ismertetése:

Az épületek (folyt.)

Gyár (Factory)

A város által termelt forrásokat növeli meg 50%-kal. 200-ba kerül, körönként pedig 4-be. Ha erőmű van a városban (Hydro plant, Nuclear plant, Power plant), a hatása még erősebb. Sajnos eme építmény megjelenésével a környezetszennyezés is felbukkan. Amíg nem tudod a szennyezést csökkentő fejlesztéseket elkészíteni (tömegközlekedés, környezetbarát erőművek), addig sok dolga lesz a telepeseidnek. Egyetlen négyzetet se hagyj szennyezetten, mert alig folyik rajta termelés, ráadásul csúnya is...

Granary (magtár)

Ez legyen az első, amit egy városban építesz! Ettől gyorsabban szaporodik a népesség és nem következik be éhezés (ami gyakran népességcsökkenést okoz). Kell hozzá Pottery (ezt néha alapból megkapja a civilizációd), 60-ba kerül, illetve körönként 1-be.

Hydro plant (vízlépcső, fujj)

Megduplázza a gyár vagy a manufacturing plant (lásd később) teljesítményét. Ezenkívül csökkenti a szennyezés valószínűségét. Csak olyan városban építheted, amely közelébe folyó, domb vagy hegy van. Electronics kell neki, 240, havonta pedig 4.

Library (könyvtár)

A város tudástermelését növeli 50%-kal. Writing kell hozzá, 80 és körönként 1. Ha megépíted Newton kollégiumát, tovább fokozódik hatásuk.

Manufacturing plant

A város forrásait megduplázza (!), feltéve, hogy van 320 pénzed, kitaláltad már a robotikát és képes vagy körönként 6-ot áldozni rá.

Marketplace (piac)

Az adó- és luxusbevételek növelésére szolgál (50%). Currency, 80, körönként 1.

Mass transit (tömegközlekedés)

Ha ez megvan, a város mérete nem növeli a szennyezést (máskülönben az Automobile feltalálása után így lesz). Mass production, 160, körönként 4.

Nuclear plant (nukleáris erőmű)

A gyár teljesítményét növeli meg 50%-kal, ezenkívül csökkenti a szennyezés valószínűségét. Nuclear power kell hozzá, 160-ba kerül, és körönként további 2-be.

Palace

Automatikusan lesz palotád az első városodban. Akkor telepítsd át máshova, ha a birodalom szélére kerül (mivel a távoli részekben magasabb a korrupció). Masonry, 200, körönként nulla.

Power plant (erőmű)

Növeli az ipari teljesítményt 50%-kal, viszont szennyez. Refining, 160, körönként 4.

Recycling center (kb. újrahasznosító központ)

Kétharmaddal csökkenti a szennyezés valószínűségét. Kell hozzá recycling, 200, majd körönként 2.

SDI defense

A várost védi a nukleáris támadástól. Superconductor, 200, körönként 4.

Temple

Hamar lehetőség nyílik az építésére, mindössze Ceremonial burial kell hozzá. Egy haragos arcot változtat elégedetté. Ha megvan a Mysticism, akkor már kettőt. Ahol templom van, ott nem fordul elő vulkán-kitörés. 40, majd körönként 1.

University (egyetem)

A tudást 50%-kal növeli. Ez hozzáadódik a könyvtár hatásához. Kell hozzá University, 160, majd körönként 3.

Ha már így belejöttem, most gyorsan ismertetem a világcsodákat:

A világcsodák

Colossus

Minden olyan város, amely legalább egy egységnyit kereskedik, +1 egységet kap. Hatása az electricity felfedezésével múlik el. Kell hozzá bronze working, 200 pénz.

Great library (Nagy könyvtár)

Az egyik legjobb csoda. A nagy könyvtár ügynökei a viálgot járva megszereznek neked minden, más civilizáció által kifejlesztett tudományt. Vége, ha valaki kifejleszti a University-t. Kell hozzá literacy és 300 pénz.

Great wall (Nagy fal)

Ha felépíted, a többi civilizáció mindig békét ajánl, ha találkoztok. Gunpowder-ig tart. Literacy és 300 pénz kell hozzá.

Hanging gardens (Szemiramisz függőkertjei)

Minden városodban +1 boldog arcot generál. Invention-ig tart, pottery kell hozzá és 300 pénz.

Lighthouse (Világítótorony)

Hajóid egy egységgel tovább hajózhatnak körönként a Magnetism feltalálásáig. Map making, 200.

Oracle (Jósda)

A templom hatását duplázza meg. Kell hozzá Mysticism, 300 pénz. Religion-ig tart a hatása

Pyramids (Piramisok)

Mikor államformát váltasz, a piramisok birtokában nem következik be anarchia az átmeneti időszakban. Tovabbi előnye, hogy azonnal választhatsz az összes államforma közül, még azok közül is, melyeket amúgy nem fejlewsztettél ki. Masonry, 300. Communism feltalálásával vége.

Copernicus's observatory (Kopernikusz csillagvizsgálója)

A város tudás-termelését duplázza meg. Automobile-ig tart a hatása. Kell hozzá astronomy és 300 pénz.

Darwin's voyage (Darwin utazása)

Mint tudjuk, Darwin elméletét a csendes-óceáni útján látottak alapozták meg. Itt a játékban azzal tisztelegnek a Fajok eredete szerzőjének, hogy a T. játékosnak adnak azonnal további két civilizációs fejlesztést e csoda megépítésekor. Figyelj oda arra, nehogy már csak egy kör válasszon el a fejlesztésed végétől és a lehető legdrágább témát válaszd ki. Ára 300 pénz (railroad kell hozzá).

Isaac Newton's College (Newton kollégiuma)

Az összes könyvtárad és egyetemed teljesítményét növeli. Theory of gravity kell neki, nomeg 400 pénz. Hatása a Nuclear fission kifejlesztéséig tart.

Johann Sebastian Bach's cathedral (Bach katedrálisa)

Azon a földrészen, melyen felépült, a városokban kettővel csökken a haragos arcok száma. Religion, 400 pénz kell hozzá - és hatása nem vész el: akárcsak a mosópor-reklámok primitívsége, Bach zenéje is örök.

Magellan's expedition (Magellán expedíciója)

Akárcsak a világítótorony, ez is növeli 1-gyel a hajók mozgáspontját. Navigation kell hozzá, és sohasem múlik el a hatása. Ára 400 pénz.

Michelangelo's chapel (M. kápolnája)

Az összes városban növeli a katedrálisok hatását a kommunizmus felfedezéséig. Religion kell hozzá és 300 pénz.

Shakespeare's theatre

Medicine után építheted. A városban minden (!) haragos arc elégedetté változik; ezért olyan helyre építsd, amelyik a lehető legtöbbet termeli vagy egyéb stratégiai fontosságú helyre. 400-ba kerül és az Electronics semlegesíti.

Apollo program

Space flight kell hozzá. Az Apollo program teszi lehetővé az űrhajó, vagyis a játék végcélja, alkatrészeinek megépítését. 600-ba kerül.

Cure for cancer (a rák gyógyszere)

Genetic engineering kell hozzá, és minden városban +1 boldog arcot eredményez. 600-ba kerül.

Hoover dam (a híres Hoover gát)

Az USÁban - velünk ellentétben - úgy vélik, a vízi erőmű a legtisztább erőforrások egyike. Ha megépíted, a kontinens összes városában 50%-kal megnő az ipari termelés (az erőművek hatását helyettesíti, tehát nem adódik hozzá!) Electronics, 600.

Manhattan project (Ez magyarul is így van...)

Ha valamelyik nép kifejleszti, az összes készíthet nukleáris fegyvereket. Nuclear fission, 600.

SETI program (Ítí, jelentkezz!)

Computers kell neki, és a városok által „termelt" tudást növeli meg 50%-kal. Egészen

addig, míg el nem foglalja egy ellenséges nép a várost, amelyikben van, vagy egy ellenséges diplomata meg nem semmisíti.

Women's suffrage (A nők választójoga)

Immár a szappanoperákat bámuló, mosóporreklámból tájékozódó hölgyek döntenek az oktatás jövőjéről, a szabadságjogokról és a benzin áráról - éjjen! Mindenesetre jár érte köztársaság vagy demokrácia megléte esetén - városonként eggyel kevesebb haragos arc. 600-ba kerül.

United Nations (ENSZ)

Kommunizmus kell hozzá (na ezért itthon börtön járt volna a programozóknak). 600-ba kerül és meglétekor az összes nép békét kínál neked.

A katasztrófákról

Minden kör elején a gép véletlenszerűen katasztrófával sújt egy-egy várost (magasabb fokozatban gyakrabban).

Earthquake (Földkvék)

Dombok, hegyek mellé épült városokban gyakran van földrengés, amely egy épületet rombol le. Nem tehetsz ellene semmit.

Famine (Éhínség)

Granaryval megelőzhető, egyébként véletlenszerűen fordul elő.

Fire (Tűzvész)

Aquaduct megelőzi, véletlenszerűen fordul elő. Egy épületet lerombol.

Flood (árvíz)

Folyók melletti városokban fordul elő, a népességet fogyasztja. Városfallal megelőzhető.

Piracy (Kalózok)

Tengerparti városban fordulhat elő, barakkal védekezhetsz ellene. Minden kaját elvisznek, és a készülő épület összes alapanyagát is elviszik.

Plague (Pestis, általában szibériai hörcsögöktől)

Medicine vagy aquaduct segítségével elkerülhető; népességcsökkenést okoz.

Volcano (Vulkán)

Hegy melletti városban fordulhat elő, és csökkenti a népességet. Templommal megelőzhető (hogy erre a vulkanológusok miért nem jöttek még rá?)

Horváth Péter

DEKUBI - Deutsche Kultur Bilder

Nehéz helyzetben vagyok. Olyan programról kell írnom, ami elég problémásan meghatározható és jellemezhető stílus egy példánya akar lenni egy olyan, meglehetősen szűk piacon, ami sokkal nagyobb jelentőségű munkákat is mostoha körülmények közé, esetenként a végső elmúlásba sodor.

Az elég idétlen név egy igazi (echte) multimédiás anyagot jelent, amely ékes német nyelvezettel próbálja bevezetni az átlagfelhasználót a középkori Németország életének mindennapjaiba, némi színezettel tölteni meg az ember meglehetősen szürkés színezetű képzeletvilágának - az iskolai tanulmányoktól egyre távolodva - mindinkább feledésbe merülő, képekkel megtámogatott ismeretanyagát.

Mit is kap az ember a pénzéért?

Rövid tíz pontban a készítők a következő témákat jelölték meg, mint információgyűjteményük sarkalatosabb pontjait:

1. A középkor vége;
2. A Reformáció időszaka;
3. Spanyol világuralom;
4. Harmincéves háború;
5. A nagy választófejedelmek ideje;
6. A francia uralom;
7. Nagy Frigyes uralkodása;
8. Forradalom és szabadságharc;
9. A polgárosodás;
10. Ipari forradalom.

Mit ne mondjak, elég hosszadalmas időszakon próbálja keresztülrángatni a T. Érdeklődőt, ha valaki perfekt a germán nyelvterületen bevett lingvisztikai formulákkal történő bűvészkedésben, még akár élvezni is tudja a CD tartalmát. Sajnos azonban maga a szerkezete az egész információkupacnak elég leegyszerűsített, mondhatnám spártaian egyszerű, hasonlóan kényelmes is.

A dolog lényege, hogy a kiagyalók összehordtak mintegy 440 megabyte-nyi animációs- és képanyagot, melyek mindegyike nagyfelbontású és kissé furcsa stílusú. Ez az egész aztán össze lett barkácsolva Scala-val, majd annak a lejátszóját az egészhez hozzáhajították, végül 1:1-ben kipakolták CD-re. Már a Scala-s mókának jelentkezik a hátránya, ami igazság szerint a hmmm... minek is nevezzem... multimédiás történelmi áttekintő (?) készítőinek a hibája, ez pedig a teljesen lineáris felépítés. Ha az ember arra gondol, de jó lenne belenézni egy fejezet utolsó részeibe, ahhoz végig kell mennie az egész szekción. Nagyon nem az igazi. Tiszta szerencse, hogy legalább a különböző nagyobb témakörök szét lettek választva, mind program-szerkezetileg, mind pedig könyvtárstruktúrailag.

Ha ezeken a hibákon valahogy túlteszi magát az ember, még nem hallgatózott a zörejkeltők irányába, hogy milyen muzsikákkal próbál ébren tartani bennünket az összeállítás. Hát nekem, amikor először elindítottam a CD-t, elborult az agyam, mint kerékpár a kocsmaajtó előtt, majd villámgyorsan reseteltem, mikor ráébredtem, hogy tényleg, igen, TÉNYLEG teknőzenét hallok! Könyörgöm, legalább ennyi értelmet adhattak volna ennek az egésznek, annyi kiváló komolyzene van, amit be lehetett volna illeszteni! Nem és nem, ide nekünk a teknőt!

Pár szem nyugtató és egy fél barack után mégis rá kellett jönnöm, hogy a T. Főszerk. & Lapigazgató Úr megint jó bizniszt csinált velem, mikor rávett, hogy erről a programról ismertetőt adjak.

A második próbálkozáskor előrelátó módon kikapcsoltam az erősítőt, így kiiktatva az egyetlen, de annál dominánsabb veszélyforrást, mely kedély- és gyomorborzolóan agyrobbantó a kicsit is igényesebb zenei stílusirányzatokhoz szokott ember hallószerveinek, így megpróbálva futottam neki az újabb műélvezhetetlenségeskedésnek. Bátran javaslom mindenkinek előkeresni komolyzenei bakelitjeit, és mondjuk Vivaldi vagy Mozart szívet-lelket gyönyörködtető dallamaira fogjon neki kultúrtörténeti hiányosságainak mind hatékonyabb leépítésére.

A CD tok hátsó borítóján feltűnik a készítők szerinti minimális gépigény, amely képes kellene, hogy legyen lefuttatni a művet, azonban kétlem, hogy bárki látott már olyan 2.0-ás kickstart-tal rendelkező 2 MB ram-os, Hd-s és CD-s masinériát, ami optimális esetben (azaz minden korrektül müködik) képes lefuttatni épkézláb módon Scala script-et. AGA chipset előny, de nem feltétel, gondolhatják a „program" összehallucinálói, az senkiben fel nem merül, hogy 256 színű képek esetén legalább ennyi plusz még ajánlott lehet. Dehat minek szőrözni ezen, ami csak „apróbb zárlat a fegyverrendszerben".

Azért ha az ember már nagyon nem tud mit kezdeni magával, tán még jól is szórakozhat. A fejezetek elején megszólaló női germán orgánum még akár kellemesnek is hathat, úgyhogy megfelelő kézügyességgel és/vagy rutinnal akár rátelepedhetünk a nagy multimédiamánia közepette szabadon maradt tetszőleges végtagunkkal a hangerőszabályzóra, megmentve magunkat lelki sérülések sorától, amely a nonverbális háttéreffektek szerencsére nem túl népes számának hatására léphetnek fel fizikai ill. mentális torzulások formájában.

Ha valaki kíváncsi hát a germánok eseményekben gazdag történelmének néhány szélesebb körben publikált és jól dokumentált fejezetének csekély mélységig hatoló áttekintésére, úgy ezzel a koronggal mindenképpen jó vásárt csinál. Remélem, lesz egy jobban átgondolt, magvasabb folytatása is, mert ennek kb. annyi hírértéke van, mint egy Kacsa Magazin-cikknek egy jobb enciklopédiához képest. Szép körítés (vizuálisan), de a lényeg hiányzik.

73%

Reynolds
reynolds@freemail.hu

Quadra Composer

Ez egy nagyszerű program, még az 500-as tulajdonosok számára is. Egy zeneszerkesztő, nem is akármilyen funkciókkal.

De ne menjünk a dolgok elé...

Ha beraktuk a lemezt, kattintsunk az ikonjára. Ekkor egy új, 4 színű pal képernyőt nyit. A bejelentkezésre nyomjunk egy okét. A további funkciókról később. Ekkor szemünk elé tárul a főmenü ablaka. A programban mindent egy ablakban lehet csinálni á la Win.

Fentről lefelé:

dalszerkesztő	Sampleszerkesztő
file menü	editáló
információ	dallamszerkesztő
sprektumanalizátor	scop
billentyűzet	midi
preferences	info
lejátszás	lejátszás
felvétel	felvétel
stop	szerkesztés

Nézzük sorban:

Dalszerkesztő:

pozíció pattern; aktuális pattern; patternhossz; sample száma; tempo; timing; songlist; time kivág; másol; feltölt; töröl.

másik oldal:

e.skip; quant; multi; multi1-4; a.echo; ae.spc.; ae.cut%; split - ezek majd a midihez kellenek.

E két kapcsoló közt szerkeszthető maga a dallam. A dallam szerkesztése ugyanúgy történik, mint bármely más szerkesztővel.

A pattern kapcsolóval állíthatjuk be, hogy melyik patternt szerkesztjük; a patternhosszal pedig, hogy milyen hosszú legyen a pattern. A sampleszám az aktuális sample száma :) A tempo a tempót állítja, a többi értelemszerű. A multival állítható be, hogy multikey legyen vagy sem. A multi 1-4-ig pedig a multi csatorna számát állítja. A songlisttel állítjuk be, hogy hány patternből fog állni majd a tényleges szám /visszatérek rá/.

Sampleszerkesztő:

Először is itt látjuk a minta scopját, alatta egy sor kapcsoló:

minta magassága, hosszúsága, száma, hangereje, finomhangolás mértéke,loopolása, az editálás ikonjai

lejátszás; egész, kiválasztott, vagy ami látszik

kiválasztás; egész, felnagyított, felnagyított egész, kicsinyítés

További kapcsolók:

Visszafelé:

A hangmintát fordítja meg

Inverz:

A pozitív és negatív hullámot fordítja meg

Igazítás:

Középre teszi a mintát

Tone:

Ezzel lehetne kiszűrni a torzításokat. Egy rendes hangot ad, amit be lehet állítani a csatornákra. Csak azt nem tudom, hogy mire jó...

Sample:

Mintavételezés.

Edit:

Egy újabb ablak;

hangolás:	fel le
hangerő	hozzáad elvesz
keverés	visszhagosítás
oktáv	emelés sülyesztés
echo	visszhang

torzítás különböző frekvenciákkal, különböző hullámokkal. Ezt is be lehet állítani, hogy milyen frekvenciával milyen hullámmal torzítsa le a mintát.

Újraolvassa a mintát

Ok

Míg le nem okéztuk, addig nem változik meg véglegesen a minta, de a változások mindig figyelemmel kisérhetők az oké előtt is. Ez olyasmi, mintha prewiev-t látnánk a mintáról.

Cord

Egy akkordot lehet készíteni egy mintából. Pl. betöltesz egy gitárt és itt megcsinálod, hogy olyan legyen, mintha egy akkordot fognál le a gitáron. Így patternt takarítasz meg.

Synth.

Egy burkológörbét adsz a mintára, azaz megadod neki a felerősödés és a lecsengés módját és mértékét. Például van egy tiszta hangod és itt megcsinálhatod, hogy olyan legyen, mint egy orgona.

Pitch:

A minta periódusát állíthatod be.

Analyze:

Na ez az, amit egyik progi se tud!!!

Egy digitális analízist készít a mintáról az összes frekvenciasávban a megfelelő hangerővel (térben). Tehát itt látod, hogy hol torzít a mintád és rögtön korrigálni tudod. Vagy meglátszik, hogy hol sustorog a mintád a 8bit miatt.

Delta:

Mely frekvenciát vágja ki vagy szűrje meg. Pl. ha adapteres magnóról digiztél, akkor itt kivághatod az 50Hz-es brummot vagy a 19Khz-es sziszegést és sercegést.

Boost1,2

Magashang kiemelés; mélyhang kiemelés.

File menü:

modul betöltés kimentés

pattern betöltés

track betöltés

sample betöltés

sample kimentés

beállítás betöltés

Beállítás kimentés: kimenti azt is, hogy milyen könyvtárakat néztél meg, vagyis hogy hol található a modul, hol található a sample stb.

Sample list:

Betöltse-e az egész modulra nézve, vagy csak a sampler listába, vagy mindenhova, vagy kimenti.

Mixer ablak

A bal oldalon látod, amit eddig megírtál. Adhadsz neki nevet (ha-ha) is. Hogy itt menyit fogsz látni, azr a songlistnél állíthatod be. A jobb oldalon látod a pozíciót. A bal oldalból a jobba kell átvinni a pattern számát. Ha azt akarod, hogy az 1 patt az 1 legyen, akkor átviszed az 1be. Hogy a 3. patt legyen a második, akkor a patt oszlopba a 3.-at átviszed a jobb listába a második helyre.

tehát:

1 ---- 1

2 - 3

3 –/

4

5

Így rakod össze a tényleges számot. 123567544

Text ablak:

Néhány info a dalról: ki írta, mi a neve, milyen a hangzása stb. A sajátodnál te is beírhatod, hogy Jean Michaael Jarre :)

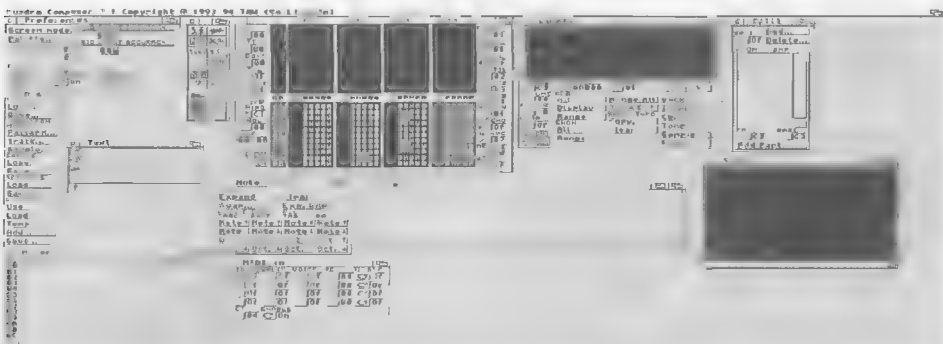
Dalszerkesztő2:

Itt megint csak a patternekkel foglalkozunk:

Patternre vagy track-re vonatkozzon az alábbi oktáv emelés vagy sülyesztés, félhang emelés vagy sülyesztés.

A keyboardot meg a midit kihagyom, mivelhogy nem rendelkezem midivel. De itt legalább tényleg meg lehet adni, hogy melyik csatorna legyen bekapcsolva, melyik nem: midi channel split voice vel. note off/on.

A split-tel állítod be, hogy egy midi csatin mely pattern szólaljon meg. A midivel ugyanis megtehető az is, hogy egy billentyűvel egy egész



patternt játsszon.

Egyáltalán hogy lehet amigára billentyűt és fejet kötni? A midi az egy kis számítógép szupi hangkártyával. Azaz a fejegységben van egy proci. meg egy lemez vagy vincsi, van benne egy kis progi, ami kezeli az egészet. Tehát a TE géped küld egy jelet a midihez, ami majd ténylegesen lejátssza a mintát. Pl. a jel /midi in/ channel sample száma, hangereje, hossza, lecsengése, billentyű száma stb. A program értelmezi, de ez csak akkor történik, ha a billentyűt lenyomod. Olyan, mint a régi szinti: lenyomsz egy billentyűt és megszólal egy hang (ááááá), csak a midinél egy kicsit bonyolultabb

Preferences:

Screen mode..

Palette ...

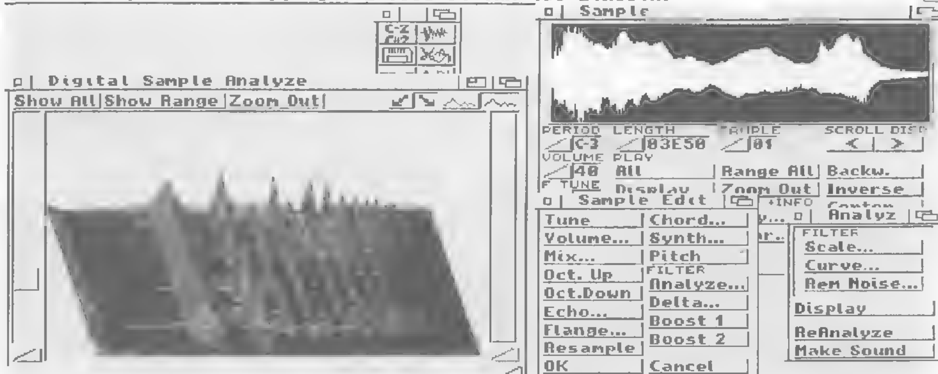
Ehhez nem kell magyarázat.

A nagy szkóp beállítása - lásd ott.->

Mit is használjon a lejátszáshoz? chip mem

RMB az egérrel aktivizálódjon-e az ablak

Fast Graphics. Itt engedélyezzük a grafkártyát.



Spectrum (tv) analyser.

Ha teljesen kinyitod az ablakot, minden frekvenciára van kijelzésed. Ha nem, akkor nem. Világos?

Big scop:

Kis ablaknál a 4 csatornára van pontos .. kijelzésed; teljes ablaknál az összeset látod egyben. A pontok számát és az intenzitását a prefsben állítod be.

A Quadracompossser egy bővített modult ment le, a kiterjesztése EMOD. Ehhez van egy lejátszó is, ami lejátssza a NEM tömörített mod modulokat is.

Hát ennyi lenne a még félig sem tökéletes leírás, de remélem, legalább felkeltette az érdeklődésedet.

üdv: **Pelach András (Pch)**

Nézegettem az UConv4 CD-t és találtam rajta pár jó kis programot, mint például a CyberAVIt (kell valakinek leírás róla?). Feltűnt, hogy van ennek egy GUI-ja, csak nem akart működni, mert mindenáron valami Argue-t követelt rajtam. Na erről az Argue-ról lesz itten szó. (Ott van a CyberAVI könyvtárában az archívja.)

Argue 1.4

Ez nem más, mint egy GUI (felhasználói felület) kreátor (készítő) olyan programokhoz (futtatható állományokhoz), amiket máskülönben CLI-ből, vagy Shellből szokás indítani paraméterezéssel (lustaság fél egészség). Az Argue a felület felépítésére a MUI-t veszi kölcsön és egy sima txt állományt vár bemenetként. A textfilét kétféleképpen adhatod át neki:

:> Argue „File/A [preset=gaga,]Switch/S" nologo

(akit érdekel az Argue sablonja, az lesszíves kinézni az 'Argue ?' begépelésével, én most nem foglalkozom vele...) vagy a textfile-hoz készítesz egy projekt típusú ikont (ha van egy 'izéGUI' nevű állományod, akkor az ikonjának ugye 'izéGUI.info' a neve?), a 'Default Tool:' rovatba beírod: 'Argue' (aposztrófok nélkül!). Ezenkívül még a 'Tool Types:' mezőkbe is írhatsz pár paramétert - ha szükséges. az argumentumával együtt -, de ezekről majd később...

Talán egyszerűbb is ikonról indítani, mint Shellből, mert a parancssoros indításnál minden esetben pár dolgot kézzel kell beállítanod.

Szóval ott tartottunk, hogy vannak olyan programok, amelyekhez a készítő nem csinált felhasználói felületet, mondván, hogy amit nem lehet Shellből paraméterezve vezérelni, azt nem is érdemes. De a felhasználó egy eléggé lusta fajta. Erre fel csinált Thorsten Stocksmeier (a fenébe ezekkel a kimondhatatlan és leírhatatlan nevekkel...) egy jó kis GUI kreátort, amivel szinte bárki, bármilyen programhoz készíthet felületet magának és/vagy másoknak. Van is rögtön pár példa GUI az archívumban.

Telepítést, meg egyéb ilyen okosságokat hagyjuk, ezerszer leírtam már, hogyan kell telepíteni egy programot, vagy alkalmazást...

Hogyan működik?

Roppant egyszerűen: Rákattintasz az 'xxxGUI' állomány ikonjára. Ez meghívja az Argue-t, átadja neki az ikon 'Paraméterek' mezőiben szereplő sorok tartalmát. Ezután megvizsgálja és értelmezi az 'xxxGUI' állományban lévő dolgokat. Majd megjeleníti a felhasználói felületet és kirakja rá a meghatározott elemeket, amelyekkel beállíthatod a vezérelni kívánt program paraméterezését. Ha az elemek függőlegesen nem férnek el az ablakban, akkor kirak a jobbszélre egy gördítősávot a hozzátartozó nyilakkal együtt. Az elemek egy része adott, mert a sablon flag-jából veszi. Ha elindítod a Start & Quit, vagy a Start gombbal a végrehajtást, akkor a programot futtatja, átadva neki a paramétereket, amiket beállítottál.

Egy GUI elkészítése

1. Kilopod a programból a paraméterezésének a sablonját. Egy program sablonját ugye úgy tudhatod meg legkönnyebben, ha a Shellben begépeled: 'program ?'. De nem kell vacakolni:

:> program ? >ram:sablon.txt

2. Betöltöd egy szövegeditorba - mondjuk a CEdbe - a sablon.txt állományt, amely kb. így néz ki:

FILE/A,SWITCH/S,INTEGER/N

Az Argue csak bizonyos szintaxis szerint írtakat tud értelmezni, ezért az állományt a következőképpen alakítod:

– cut here – Egy megjegyzéssor az első, de nem muszáj

; ide egy üres sor kell

@NEWFASHION ; ez egy kulcsszó, kell

; ide kell egy üres sor

FILE/A [argumentum] SWITCH/S [argumentum] INTEGER/N [argumentum] ; ne hagyj a végén üres sort

– cut here –

A – cut here – sorok, meg a ';...' nem kellenek. Az állományt elmented. Nem kell semmi különleges beállítás. a védelmi bitek: RWED.

3. Készítesz egy projekt típusú ikont neki. lehetőleg ua. néven és útvonalon. A legkönnyebb, ha ezt valamely állománykezelő programból teszed meg. Az ikon 'Default Tool:' rovatába beírod: 'Argue'. A 'Tool Types:' rovatokba is kellenek némi dolgok:

TITLE=„egy_információs_sor"

REQUIRES=a_minimum_verzió_száma

WINDOW_ID=akarmigui

COMMAND= „a program útvonala és neve"

NOVIRTUAL

COMMANDLINE

meg ilyesmik. (majd lejjebb lesz egy konkrét példa)

Ez tényleg egyszerűnek tűnik - így dióhéjban -, de lesz ez még bonyolultabb is.

Az xxxGUI állomány szintaxisa

Fentebb már volt egy kis példa. Rendszerint az állomány egy pár soros megjegyzéssel kezdődik. mint pl. pár szó a GUIról. Nem kell semmilyen különleges karcsi, vagy kulcsszó, a @NEWFASHION-ig nem foglalkozik az Argue a tartalommal.

A @NEWFASHION kulcsszó után kell egy üres sor. Ezután már mindent értelmezni akar az Argue (soronként), tehát semmilyen megjegyzést. meg ilyesmit nem írhatsz.

A sor elejére írod a sablont, utána az argumentumo(ka)t '[ ]' zárójelek közé. A zárójelek között nem lehet vessző (','). Egy sablonnak és az argumentumának egy sorban kell lennie, a következők szerint:

FILE/A [filepopup]

Természetesen egyszerre több argumentumot is megadhatsz a [] zárójelek között:

FILE/A [filepopup preset="Sys:S/Spat" node "Shell aliasok" help="Minta behelyettesítés"]

Az állomány utolsó sora nem lehet üres.

Az argumentumok

Egy parancssoros program rendszerint a DOS ReadArgs() függvényét használja a paraméterek beolvasására, amely támogatja a paraméterek flagokkal való osztályozását. Az érdekesebb flagok (bővebben a B.N.A.K.-ben):

/A · kötelezően meg kell adnod.

/M · egyszerre több paramétert is megadhatsz.

/S · kapcsoló típusú paraméter.

/T · ua. mint a

/S. Használd ezt helyette. Az Argue nem is támogatja.

/N · egy pozitív, vagy negatív egész számot vár.

Az Argue ezeket új flagekkel bővíti (de ezeket csak ez használja):

/C · ciklikus gadgetet kreál.

MODE/C [„HAM8/S" „GRAY/S" „AGA/S" „FORCE24/S"]

/B · egy parancs gombot kreal.

SHOWPIC/B [preset= „vt pics:kép.iff"]

A 'FI=FILE/A alak' is teljesen OK.

A GUI felületi elemei

Defaultként három gombot rak ki:

Start & Quit · Elindítja az akciót, majd kilép a GUIból.

Start · Elindítja az akciót, de a GUIt nem zárja le, hátha még használni akarod.

Quit · Leformázza a rendszerpartíciót... csak vicceltem.

Különböző gombokat, beviteli mezőket, egyebeket készíthetsz a felületre. A sablonnál a '/' után álló karakter határozza meg, hogy milyen típusú felületi elemet rak ki. Például '/A'-nál egy beviteli mezőt, '/S'-nél egy váltógombot, stb. Azt, hogy ezek hol helyezkedjenek el, a GUI-állományban lévő sorrendjük határozza meg. Lehetőséged van a túl sok elem regiszterekre osztására, ha nem férnének el az ablakban. Ekkor három csoportba szervezi - a paraméterek típusától függően -: fűzér, kapcsoló, szám. (valahol lesz egy ábra a DSalv GUI-ra, amely jó példa a regiszterekre osztásra.

A MUI felületi elemeiről olvashatsz a B.N.A.K. lapjain is, úgyhogy nem írnám le még egyszer a kezelésüket. Jó?

· Folder gomb

Egy beviteli mező végén szokás elhelyezni a 'folder' gombot (vagy nem). Ez több típus lehet, pl. állománykiválasztó, vagy MUI popup, stb. A beviteli mezőben megjelenik a válaszott állomány, opció, vagy a 'preset' kulcsszóval beállított fűzér. Több speciális lehetőséget ad:

nopopup · sima beviteli mező, folder gomb nélkül

filepopup · ASL állománykiválasztót generál

screenmodepopup · képernyőmódkiválasztó

devicepopup · megjeleníti a DEVS:*.device állományokat

pubscreenpopup · a nyilvános képernyők listáját jeleníti meg

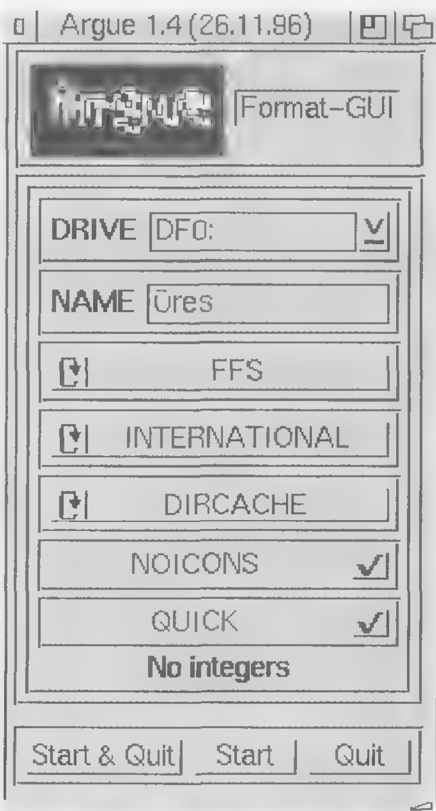
secretpopup · jelszó beviteli mező, folder gomb nélkül

drivepopup · a meghajtók listáját jeleníti meg

candidatepopup · egy sima MUI popuplista

FILE/A [filepopup]

SCREENMODE/K [screenmodepopup preset= „NTSC:Hi Res Laced"]



MUI buborék segítség

Ezt mindig szerettem a MUIs programokban (már amelyikben benne van): ha egy kis ideig egy felületi elem felett hagyod az egérmutatót, akkor némi segítséget kaphatsz.

HAM8/S [help=„Jó sok szín"]

Ha azt akarod, hogy a buborékban több sorban jelenítse meg a szöveget, akkor helyezz el a sortörés helyére egy újsor karaktert.

· Szövegérzékeny AGuide online help

Ha az ikon paraméterek rovatában elhelyeztél egy 'GUIDE=állomány' sort, akkor a Help billentyűvel behívhatod annak egy oldalát:

DEPTH/N [node=„Mélység"]

Ez csak akkor működik, ha az adott gájdban van egy 'Mélység' nevű szakasz (node) és a user akkor nyomja le a Help billentyűt, ha az egérmutató a DEPTH szám beviteli mező fölött van.

· Ciklikus gomb

Ez egy olyan gomb, amire kattingatva változik a felirata.

MODE/C [„HAM8/S" „256COLOR/S" „GRAYSCALE/S"]

Ez egy olyan ciklikus gomb, amelynek három állása három kapcsoló típusú paraméter közül az egyik bekapcsolására utasítja a vezérelt programot (a másik kettő rovására). A '/C' jelzi az Argue-nak, hogy ciklikus gombot rakjon ki.

· Váltókapcsoló (checkmark)

Egy sima gomb, amelynek 'be' állását alapesetben egy pipa jelzi.

FILTER/S [on]

A fenti példa egy váltógombot rak ki, amely bekapcsolt állapotban lesz.

· Szám beviteli mező (integer)

Egy olyan beviteli mező, amely csak egész számokat fogad el. Beállíthatod a minimumot, az alapot és a maximumot:

INT/N [min=50 default=20 max=80]

Listázók (lisview)

Például nagyszerűen használható több állomány kiválasztásához:

FILE/M [filepopup help „Válassz ki pár *.fli, vagy *.flc animációt!"] FILE/M [help "Válassz ki pár képállományt!" multi]

A lista alatt van egy beviteli mező a szokásos folder gombbal. Itt választhatod ki a listába kerülő állományt. Az elemhez automatikusan hozzáad pár gombot: Delete, Sort, Refresh, Adopt..., Toggle. Ezek pont azt csinálják, ami a nevük...

A fentieken kívül van itt még pár lehetőség, amiket kulcsszavaknak és paramétereiknek a '[ ]' zárójelek közé írásával valósíthatsz meg:

FILE/M [dosgate="list >t:movies dh1:qt quick nohead sort=name PAT (#?.mov|#?.qt)" gatefile="t:movies" multi prefix=dh1:qt/"]

A fenti sor egy létező GUI-ból van és a DOS dokumentációjának ismeretében nem okozhat nehézséget a megértése...

dosgate „{a DOS list parancsa módosítókkal} PAT {keresési minta}" gatefile "{az állomány,

amibe az eredményt írta}" multi prefix „{az állományok teljes útvonala}"

A 'dosgate' más DOS parancsokkal is működik, nem csak a Listtel. A 'multi' opcióval bekapcsolja az állománykiválasztó többes kijelölés módját.

Tool Types

Ezek a paraméterek az ikonállományban vannak és itt van egy párszavas ismertető róluk:

ADDFONTSIZE - font kérdezőnél a font mérete is külön választható lesz.

ADDNULLS - egy szám beviteli mezőben nullát is megadhatsz.

COMMAND - ennek a parancsnak kell átadnia a beállított paramétereket.

COMMANDLINE végrehajthatsz egy parancsot a GUIból.

DEBUG - a szabványos kimenetre kiír pár(?) információt.

GUIDE - egy AGuide stílusú állományt adhatsz meg, ahonnan az OL helpet veszi.

HELPFILE - egy szövegállomány, amelyben pársoros üzenetet helyezhetsz el.

LOGOFILE - hogy ne mindig azt a vacak Argue logót nézd (100*40 pixel).

MIXTURE - nem rakja sorba az elemeket

NOHELP - letiltja a buborek segítséget.

NOLOGO - nem mutatja a logót.

NOSPACES - UNIX módban eltávolítja a -szerinte - fölösleges szóközöket az argumentumok között.

NOVIRTUAL - nem szervezi látszólagos csoportokba a felületi elemeket.

OUTPUT - a kimeneti ablak megadása.

PAGEGROUP - három regiszterbe osztja a felületi elemeket: strings, switches, integer.

REQUIRES - az Argue minimum verziója.

SHOWFILE - egy parancs kimenetét mutatja meg egy MUI ablakban.

SINGLE - letiltja az állománykiválasztók többes kijelölés módját.

TITLE - A logó melletti tételsor tartalma.

UNIX - unix stílusú argumentum értelmezésre kapcsol.

USEKNOBS - a szám beviteli mezők helyett csúszkákat jelenít meg.

WINDOW_ID - a MUI-nak van erre szüksége, például a beállítások elmentéséhez, stb.

Természetesen a Tool Type-okat nem muszáj nagybetűkkel írni, de hát a szokás hatalma..

Hogyan csináljam?: GUI készítése a rendszer Format parancsához

1. Kilopod a Format parancs sablonját egy ideiglenes állományba:

:> Format ? >RAM:sablon.txt

2. Betöltesz egy szövegszerkesztőt, majd Load RAM:sablon.txt. A filét kissé átalakítod, hogy a következőképpen nézzen ki:

Format grafikus felület

@NEWFASHION

DEVICE=DRIVE/K/A [preset="DF0:" drivepopup help „Válaszd ki a meghajtót! A DF0: a belső floppy."]

NAME/K/A/PLAIN [preset=„Üres" help „Add meg a lemez nevét!"]

FILESYSTEM/C [cc „FFS" „OFS"]

INTMODE/C [cc „INTERNATIONAL" „NOINTERNATIONAL"]

CACHING/C [cc „DIRCACHE" „NODIRCACHE"]

NOICONS/S [on help „Ne legyen ikonja?"]

QUICK/S [on help „Gyorsformázási mód."]

Figyelmesen gépeld be, mert tuti, hogy a tördelés megváltoztatja az eredeti kinézetet. A sablon és az argumentuma - a [ ] karcsik közti rész - legyen egy sorban. (Van a 'cc' argumentum, amiról nem írtam semmit. Hihi! A manuálban megtalálhatod. Tekintsd ezt egyfajta házi feladatnak!)

3. Készítesz hozzá egy projekt típusú ikont (legegyszerűbb egy állománykezelő AddIcon funkciójával), a 'Default Tool:' rovatba beírod: Argue, a Tool Types mezőkbe pedig az alábbiakat:

COMMAND=Sys:System/Format

TITLE=Format-GUI

REQUIRES=13

MIXTURE

NOVIRTUAL

Mentsd el az ikonállományt. Nagyjából készen is vagy és az ábrán látható kinézetű felületet kellene kapnod. Csicsázhatod még helpfile-lal, OL helppel, de a fentebbi dolgok a lényegesek...

N2

Megjegyzések:

1. Mielőtt nekilátnál és az összes DOS parancsnak, valamint minden Shell paraméterezésű programnak írnál egy-egy GUI-t, felhívnám a figyelmed egy aprócska körülményre: tök fölöslegesen ügyködnél, mert egy-egy parancsot néha egyszerűbb begépelni, mint GUI-ról kapcsolgatni az opcióit.

2. A paraméterek sorrendjénél ne térj el a sablonban megadottól, mert az Argue is a sorok sorrendjében adja tovább...

3. Az RTFM nem egy káromkodás, hanem felhívás, hogy ahelyett, hogy úgy néznél egy programra, mint a sülthal, néha azért tanulmányozhatnád a hozzá adott dokumentációt... Igaz, akkor meg nem lenne szükség az AV-ra. :)

4. Az természetesen aljas rágalom, hogy ebéd közben krumplipürébe is az Assign parancs paramétereit szoktam rajzolni az ujjammal! Nem ebéd, hanem vacsora, nem krumplipüré, hanem tejbegríz, nem Assign paramétereket, hanem ARexx makrót és végül nem az ujjammal, hanem a kanállal rajzoltam...

Ismét az ikonokról

Jó lenne, ha egy-egy ikonnak mégis lenne kerete - bár a legtöbbnek meg nem? Esetleg el akarod távolítani a feleslegesen tárolt régi ikonformátumot a file-ból? Szeretnéd átszerkeszteni? Meg akarod változtatni a típusát? (Ez nekünk sem ártott volna az egyik CD mellékleten...)

Mindezt megteheted, ha az Opusban kérsz egy ikoninformációs ablakot (jobb gomb az ikon felett, majd az ott kibomló menüben az Information menüpont). A megnyíló ablak felett a jobb gomb lenyomására újabb menü ugrik elő. Ennek pontjai a következők:

Edit - betölti az ikon képét egy szerkesztőbe.

Pick editor - Válassz magadnak egy ikoneditort! (Alapból az Opus a workbench ikonszerkesztőjét kínálja fel.)

Alatta megadhatod az ikon típusát. **REKLÁM *** Az egyes típusokról bővebben a BNAK című nagyszerű könyvben olvashatsz. *** REKLÁM OFF.**

Az icon border ki/bekapcsolja az ikon keretet. Ha az icon labelt kikapcsolod, a kép megjelenik, de a file neve nem. Ha minden ikonoddal eljátszod, egészen futurisztikus kezelőfelületet hozhatsz létre...

Show newicons image - egy ikonban a régi formátumban és a newicon formátumban is jelen lehetnek képének adatai - akár egyszerre is. Ez a menüpont a newicons formátumú képet mutatja meg, bármit is állítottál be a beállításoknál az ikonmegjelenéshez.

Show original image - az előbbi ellentétje, a régi képet mutatja meg.

Persze ha az egyiket mutatja, a másikra nincs szükség, csak feleslegesen hizlalja a file-t. A maradék két menüponttal eltávolíthatod a newicons vagy az eredeti formátumú képet (attól még persze működni fog a program, csak a kép veszik el).

Horváth Péter

Annyit olvashattunk már az installálásról, az installerről, hogy talán elérkezett az ideje, hogy ejtsek erről is egy pár szót. Tehát lássuk, mi is az a Telepítő Parancsállomány, mire jó, és mit csinál a szabványos Commodore Installer

A Telepítő parancs-állomány

Ez egy sima szöveges állomány (szkript), amely néhány művelet manuális elvégzésétől mentesíti a felhasználót, aki egy programot, vagy alkalmazást használni szeretne:

1. A program kicsomagolása és felrakása (telepítése?) arra a háttértárolóra és abba a könyvtárba, amelyből a felhasználó használni kívánja. Ha szükséges, el kell készítenie a saját könyvtárát is.

1a. Ha az alkalmazásnak többféle, optimalizált változatai is vannak, akkor fel kell mérnie a processzortípust, kickstart verziót, egyedi konfigurációs elemeket és ezek igényei szerinti részeket kell telepíteni, ezek szerinti beállításokat elvégezni. Ha a felhasználó konfigurációja gyengébb, vagy hiányos, mint ami az alkalmazás futtatásához szükséges, akkor figyelmeztetnie kell(ene).

2. Az alkalmazás helyes működéséhez szükséges egyéb állományok meglétének ellenőrzése és - ha kell - telepítése. Például szabványos programkönyvtárak a LIBS:-be, meghajtók a DEVS:-be, betűkészletek a FONTS:-ba, satöbbi.

3. Az S:User-Startup állományba be kell írnia a szükséges logikai készülékek kijelöléseit, környezeti változókat létrehoznia, beállítani.

4. A felhasználó tudásszintjétől függően kell a telepítési lehetőségeket felajánlania és - ha szükséges - segítséget is kell nyújtania, az egyes funkciók és opciók pársoros ismertetésével.

Leegyszerűsítve, a telepítő parancs-állománynak minden eshetőségre felkészítve biztosítania kell azt, hogy a különböző tudásszintű felhasználók a legnagyobb biztonsággal telepíthessék az adott alkalmazást és utána boldogan használhassak a legkülönfélebb konfiguracioju Amigakon.

A telepítő állományban egy bizonyos szintaxis szerinti parancsokat, utasításokat, függvényeket és ezek argumentumait tartalmazza. Ezek taglalásában nem mélyednék el, ha valakinek szüksége van rá, akkor lefordítva megvan valamelyik CD-men... Egyébként egy LISP bázisú programnyelv, amely azért nem túl bonyolult.

Az Installer

A telepítő parancsállományban leírtakat egy Installer nevű program értelmezi és a felhasználónak nem is kell foglalkoznia a tartalmával (azért jo, ha tudod, mi mit csinál, mert rengeteg a hibásan működő szkript). Neki csak válaszolnia kell a szkript kérdéseire, pár dolgot beállítania, meg ilyesmi.

A szkript tehát egy parancsállomány, amelynek van egy Project típusú ikonja és olyasmi neve van, mint pl. Install, vagy Install_Alkalmazás. Az ikon Default tool (alkalmazás) rovatába az Installer van beírva és a helye a C:, vagy az Utilities könyvtár, de mindenképpen jó, ha valamelyik alapértelmezésű útvonalon foglal helyet. Az ikon Tooltypes (paraméterek) rovataiban lehetséges az Installer működésének módosítása:

APPNAME

A telepíteni kívánt alkalmazás neve.

MINUSER

A minimális felhasználói szint beállítása. =NOVICE (kezdő, a szkript - amennyire csak lehetséges - automatikusan dolgozik), =AVERAGE (átlagos, félautomata), =EXPERT (nagytudású, majdnem mindent eldönthet a felhasználó). A kezdő az alapbeállítás.

DEFUSER

A működési módok gombjai közül az itt megadott lesz alapból kijelölve. Az alap a MINUSER-nél megadott. Ha ilyen nincs, akkor a kezdő lesz.

PRETEND

Ha az értéke FALSE (hamis) akkor a szkriptből nem érhető el a szimulációs mód

LOGFILE

· A neve és a teljes útvonala annak az állománynak, amelyben a szkript rögzíteni fogja a tevékenységeit. Az alapbeállítás az „install_log_file".

LOG

NOVICE üzemmódban alapból naplót készít a tevékenységekről. Ha a paraméter értéke FALSE, akkor NOVICE módban sem naplóz.

Habár az Installert nem javasolják CLI-ből is indítani, mégsem maradhat ki ennek a lehetőségnek a felvázolása. Az Installer paraméterezésének sablonja (templates) a következőkben merül ki:

SCRIPT/k,APPNAME,MINUSER,DEFUSER,LOGFILE,NOLOG/s,NOPRETEND/s

Ahol a paraméterek használata és funkciója megegyezik az ikonos indításnal felsoroltakkal.

A működés

Először is az Installer lefordítja maganak a telepítő parancsállományt egy belső formátumba, amit aztán könnyebben értelmezhet. Ha szintaktikai hiba van a szkriptben, már ebben a fázisban leállítja a végrehajtást.

Az Installer felajánlja az üzemmódbeállítás lehetőségét, úgymint: NOVICE, AVERAGE, vagy EXPERT (kezdő, átlagos, vagy profi). Ha a felhasználó a kezdőt választja, nem kérdezősködik tovább. Más felhasználói szintet választva rákérdez, hogy valódi telepítés következik, vagy csak szimulálja azt. Bizonyos parancsoknál, függvényeknél beállítható, hogy szimulációs módban is végrehajtódjanak, tehát érdemes odafigyelni!

A fentiek után kezdi értelmezni a szkript belső változatát az Installer. Bármely olyan parancs végrehajtásakor, mely használja a felhasználói felületet, kiszámol és kirak egy ablakot, amely tartalmaz minimum ket környezet-érzékeny gombot, mellyel a felhasználó segítséget kérhet, ill. abortálhatja a telepítést.

Amikor az Installer indul, automatikusan megkísérli a 'legjobb' helyet megtalálni az applikáció telepítésére. A Commodore által meghatározott preferencia szerint a 'Work:' egységnév van alapként beállítva. De ezt természetesen módosíthatod.

Van két hívógomb, amit a telepítés ideje alatt lehet használni: A HELP billentyűvel a Help gombot, az ESC billentyűvel pedig az Abort gombot lehet helyettesíteni. Az előbbivel segítséget lehet kérni, az utóbbival pedig a telepítés megszakítását (befejezését) lehet elérni. Az ESC billentyű használható a pointer foglalt jelzésénél is.

Ha egy alkalmazasnak szüksége van egy hozzárendelésre, vagy más cselekvésre a rendszer indításakor, az Installer beírhatja ezeket az 'S:user-startup' állományba. Ahhoz, hogy a user-startup állományt a rendszer minden indításkor végrehajtsa, az S:startup-sequence állományban szerepelnie kell(ene) a következő szkriptrészletnek:

```
if exists S:user-startup      ; nem muszáj
  execute S:user-startup      ; ez a fontos
endif                         ; nem muszáj
```

Az Installer az állományokat mindig CLONE módban másolja (lásd AmigaDOS kézikönyv, COPY) a védelmi bitekkel, megjegyzéssel és dátummal együtt. Másolás alatt az Installer kirak egy folyamat kijelzőt, melyen nyomon követhető a másolás menete.

Az Installer megkeresheti az állományokban a verzióadatokat is, korrekt szkriptek ezzel elérhetik, hogy nem cserélik le vadiúj libraryjaikat valami régi vacakra. (A szabvány verzióadatokról az AmigaDOS kézikönyvben olvashatsz.)

N2

Internet ajánló

AMAZON.COM

Hol van, hol nincs számotokra internetes ajánlatunk, pedig enyhén szólva is rengeteg a közlésre méltó téma. E havi ajánlónk egy komolyabb témát boncolgat. Véleményem szerint ezek az oldalak előbb-utóbb fenekestől felforgatják majd mindennapi szokásainkat, sőt, a gazdaságot is. Amerikában állítólag már érezhető hatása van az internetes áruházaknak. Odakinn például egyre gyakrabban állnak össze olyan vásárlók, akik mind egy adott autót szeretnének venni. Harminc-negyven autót ugyanis már a gyár is hajlandó odaadni, méghozzá nagykereskedelmi áron, ami Forintban akár milliós megtakarítást jelenthet.

Tavaly a CNN bejelentette: az év vállalkozója Amerikában az a fiatalember, aki a híres Amazon.com címen található áruházat birtokolja. Ha minden igaz, a díjat most először ítélték oda egy olyan embernek, aki egy igen veszteséges vállalkozást vezet... Az Amazon minden idők legnagyobb választékát kínáló könyv- és lemezáruháza. Honlapjukon nem tudsz olyan íróra, sőt, könyvre keresni, amit ne vehetnél meg azonnal. Óriási csarnokokban futószalagon özönlik a rengeteg megrendelt és postára induló, becsomagolt könyv. Stadionnyi raktárukban hatalmas targoncák hordják tonnaszám a kultúrát...

Az Amazon vitán felül halálra ítélte a könyvesboltok 95%-át. A folyamat - szerintem - még hosszú évekig eltart, bizonyosan lesznek ellenzői (még én sem örülök neki feltétel nélkül), de azt hiszem, érdemes ezt a jelenséget tényként elfogadni és próbáljuk meg inkább a jót meglátni benne. Mert ilyen rengeteg van. Az nyilvánvaló, hogy az Amazonnak rengeteg előnye van a hagyományos boltokkal szemben, amit egyszerűen képtelenség ellensúlyozni.

A boltok mellett talán csak hangulatuk és az esetleg hozzáértő eladóval folytatott beszélgetések szólnak. Ellenük pedig a következők:

1. Árak.

Az Amazon a nagy forgalom miatt óriási kedvezményeket kap a kiadóktól, aminek egy részét továbbítja a vásárlóknak. A legtöbb könyv tehát olcsóbb náluk, mint egy hagyományos boltban. Mivel nem kell fenntartani egy boltot, a rengeteg eladó helyett is elég néhány raktáros, ez újabb költségektől kíméli meg a vállalkozást, melynek egy részét ismét csak a vevők pénztárcája érzi meg. Persze a nagy forgalom miatt könnyebb előre tervezni a raktárkészletet is, kisebb a kockázat ésatöbbi ésatöbbi - a nagy hal megeszi a kis halat effektus itt talán még jobban érvényesül, mint más területeken.

2. Választék

Nyilvánvaló, hogy nincs az az áruház, amelyik ENNYI polcot lenne képes könyvekre fenntartani. Próbaképp beírtam néhány olyan írót, akinek ismertem az összes kiadott könyvét, és be kellett látnom: nem tudok olyan műről, amelyik ne lenne meg itt az online áruházban.

3. Plusz információ

Megnézheted a könyv borítóját. Elolvashatod a fülszöveget. Ezt persze a hagyományos boltban is megteheted... csakhogy: elolvashatod az adott könyvről megjelent publicisztikákat, kritikákat. Elolvashatod, hogy az itt vásárló olvasók milyen véleménnyel voltak a könyvről. Ha ez még nem elég, azt is megnézheted, hogy az áruházi dolgozók véleménye szerint milyen, a kiválasztott könyvhöz hasonló témájú könyvük van még raktáron. Könyved írójának összes további könyvét is megnézheted, megrendelheted. Megnézheted azt, hogy akik ezt a könyvet vásárolták, milyen más könyveket vettek még ezen kívül (hasonló érdeklődés!) Te magad is megírhatod véleményed egy könyvről, sőt, véleményt cserélhetsz az olvasókkal arról, hogy milyen könyvet érdemes még a témában elolvasni...

Ha még mindig nem győztelek meg, elárulom: a fentiek nemcsak a könyvekre, hanem audio CD-kre, számítógépes játékokra, videokazettákra és manapság már a DVD filmekre is igazak...

A vásárláshoz mindössze egy böngészőre (bármelyik amigás megfelel) és egy hitelkártyára van szükséged. A kártyán természetesen mindig csak minimális pénzt tarts - habár a kereskedelmi tv-k híreivel ellentétben egyáltalán nem jellemző az internetre, hogy lopkodnák a userek hitelkártya-számait...

http://amazon.com

Kicsit kesernyés mosollyal jegyzem meg, hogy az Amazon a napokban levédette az egy kattintással történő vásárlás technikáját az interneten, mire világméretű bojkottra felszólító kampányba kezdett néhány civil szervezet. Aki nem értené, miről van szó: ez olyan, mintha valaki megvásárolná a „b" betű közlési jogát, vagy mondjuk monopóliumot csinálna a vásárlóknak történő köszönésből és nem lenne hajlandó licencelni...

WWW.BEHOLDER.HU -
A BEHOLDER KIADÓ HONLAPJA

Hogy ne fetrengjünk állandóan a coclib internacionalizmus mocsarában, most szeretném bemutatni az Amazon hazai kistestvérét, a Beholder kiadó áruházát. Az Amazon legnagyobb hibája (?), hogy szinte kizárólag angol nyelvű irodalmat találsz náluk; a Beholdernél viszont csakis magyar könyvek találhatóak.

A Beholder választéka egyelőre kizárólag fantasy és sci-fi könyvekből áll, viszont lehet tőlük utánvéttel is rendelni. Ez azért sokkal kényelmesebb, mint hitelkártyázni... Én sima mezei emailben rendeltem tőlük könyveket (szintén nagyker áron), másnap reggel már meg is kaptam a választ és 24 óra múlva csengetett a postás... Ez a korrekt kiszolgálás megérdemel némi ingyenreklámot, nem igaz? Amúgy megtalálható náluk szinte az összes Feist és Terry Pratchett könyv...

Igen sok pénzembe kerül majd, ha ilyen ütemben jelennek meg kedvenc íróim könyvei a magyar online áruházakban...

(Határozottan nagy bunkóság viszont, hogy 300 oldal felett azonnal két kötetbe szabják a könyveket, és eleve olyan keveset nyomnak, hogy egy csomóról lemaradok...)

Horváth Péter

LevRov²

E havi ámokfutásunk kétszer akkorára sikerült, de csak azért, mert nem jött meg a cikk, amit a helyére ígértek...

Tisztelt Amiga Vilag szerkesztőseg!

Sajnos nem vagyok tul regota olvasoja a lapnak, földrajzi és anyagi problemak miatt nem tudok sajnos hozzajutni (a postáshoz sem?) A magazin 3-as, 4-es, és az 5-6 duplaszama van meg, amik eleggé megnyertek a tetszesemet. Jomagam egy 1200 030/40 16megzRAM tulajdonosa vagyok, 16xCD-vel es 850meg HDD-vel ellatva, amit kb fel eve vettem, azelőtt 500+ volt az AMI.

Mint emlitettem, az ujsag nagyon tetszik, csak egy tanacsom lenne: a boritot valami kemenyebb papirbol kellene kesziteni, mert ez igy nagyon serulekeny (nem mintha nem vigyaznek a magra). **(Ennek kizárólag anyagi okai vannak, az anyagi okok pedig a példányszámra vezethetőek vissza.)** Amit meg ajanlanek, hogy nem kellene annyit foglalkozni Macintosh programokkal, engem szemely szerint a Mac nem köt le, ha AMIGAm van, inkabb azt hasznalom. Probaltam már a Shapeshiftert, meg kell hagyni minőségi program, de a Mac rendszere szerintem eleg gyenge. **(Általában nem a MAC OS-szel foglalkozunk, hanem olyan programokkal, amik nincsenek Amigára. Leggyakrabban olyan játékokkal foglalkozunk, amik futnak egy átlagos Amigan is, és csakis azért, mert Amigára ugyebár alig jelenik meg normális játék.)**

Szerintem eleg jo ötlet lenne mindenféle netes lapok bemutatasa **(be is mutatunk néha párat)**, esetleg meg egy Manga rovatot ajanlanek, hogy szetoszlassuk azt a tevhitet, melyet most idezek: "*a manga a beteglelkű, elfojtott szexualis* *problemakkal küszkodő felnőttek kedvence, onnet lehet felismerni, hogy* *zöld es lila szemű gyereklanyokat erőszakolnak benne zsakszam* *- AV4/6.old*"

Nos, amiről a cikk iroja beszél az a hentai. A hentai neveben is benne van a tartalma, hiszen a jelentese: perverz. Van is a weben egy oldal, amit mangasok hoztak letre tiltakozasul a hentai ellen, mert allitasuk szerint, és mint itt be is bizonyosodott, sokan keverik őket. Azt el kell ismerni, nehany manga kepnek is van szexualis indittatasa, de ott nem ez a dominans irány. **(Az lehet, de keress egyszer rá a „manga" szóra a neten, és meglátod, hogy mennyire hentai-t jelent a manga az emberiség 99,9%-a számára...)**

Több hozzaszolasom nem lenne a maghoz, csak szeretnek tovabbi sok sikert kivanni annak szerkeszteséhez. Lehetőségeimhez merten maradok hű olvasojuk.

KayeN^Flash

U.i.: szeretnem ha a következő aprohirdetes megjelenne az ujsagban

GOSUB APRÓHIRDETÉS

Hi Peter!

Gondolom a piz mar megerkezett! Ez a resze utolag jutott eszembe, amit itt potolok! Tehat FEL-EV előfizetes! Na ezt is megertem! Remelem igy mar az elsők kozott kapom az AV+CD-t!!? Amugy a BNAK jo. **(Persze hogy jó!)** Csak azt a jatek-leirast le kellett volna hagyni a vegeről! **(Miért? Nagymamám például csak azt az egy részt tudta végigolvasni...)** Emiatt 75%-ot adok a konyvnek! Kár, mert ez egy felhasznaloi könyvnek keszült, ugye? **(Nem, amigás könyvnek. Abba pedig belefér egy ilyen klassz program leírása. Amúgy szerintem azt a leírást úgy is el lehett olvasni, ha nem játszottál a játékkal, nem? Szó sincs fordulj jobbra-vedd fel a kulcsot stb leírásról...)** Sok-sok minden odafert volna a helyere. **(Mi? Nálam nem volt több cikk.)** Ilyen hosszú jatekleirast meg a cd-re is fel lehet tenni! **(Persze, az egész könyvet is fel lehet tenni.)**

Stefano

(Stefano többet ír, mint Raven, szerintem a következő levrovot is ő tölti meg...)

Hello, Petike!

Szoval nem kaptad meg a levelem. Hm... Az gond. (Most mar csak 368 lemezem van :(.) **(Szerintem azóta megkaptam... nekem ugyanis már 2603 lemezem van, ami eggyel több a tegnapinál.)**

(Ha hianyolnad iromanyom, lemezen itthon meg megvan, csak szoj, és „elunclelem"!) **(Neeeeeeee! Van vagy 6000 olvasastlan levelem. Komolyan!)** Most azert irok, mert lenne par kerdesem/ötletem részben a BNAK (Bazi Nagy Amiga Konyv?) (Nem talált) 2-vel kapcsolatban.

Ötletek: Legyen a BNAK#2-ben:

-Internet: hogyan kell beallitani majamit, böngeszők, AmIRC (bar az van az AV-ben is), hirolvasok, stb. **(ezeket már kitárgyaltuk itt a magban, hm?)**

-AmigaOS3.5: Hamar egyszer megjelent nem artana leirni. Annyit azert csak megerdemel. :)

-Rajzoló es/vagy grafikus programok: PPaint, ArtEffect es tarsai **(khm, esetleg az ImageFX sorozatom?)**

-Egy profi Amigas _pontosan_ milyen programokat hasznal a WB felpofozasara

-LSDictionary (Hadd örüljön Lujza :)

Eszrevetelek a BNAK#1-ről:

Nekem nagyon tetszett. A borítóra még a „MICROS - 1 függő ismerős"-öm is azt mondta, hogy cool. Bar kicsit megtévesztő a 3.5-ös logo a Boing ball-ban. :) A leirasok jók, csak a kepekkel volt egy kis bajom, az lett volna az altalanos, ha a standard WB-t hasznal(sz) (MUI meg minden nelkül). Nem baj, tul lehet elni. Viszont a nyomtatasi hiba az sok volt. (Befejezetlen zarojelek, hibas kiemelesek... Ja, a fejezetek elötti Boing ball (mar megbocsass, de) ocsmanyra sikeredett. **(A Boingballért és a nyomdai hibákért talán az a tény felel, amely szerint a háromszázvalahány oldal átolvasására, betördelésére, hibajavítására, korrigálásra, tervezésre, nyomtatásra stb. volt kábé egy hetem. Utána ugyanis elutaztam, a nyomda is nyaralt, ráadásul le kellett cserélnem mind a hatszáz helyen N2 „tjegyzék" kifejezését „könyvtár"ra, ami a ragozás miatt nem volt egyszerű - szóval választhattam a gyors és ronda illetve a lassú, kicsit igényesebb és négy hónapot késő könyv között. Az utókorra gondolva talán jobb lett volna ez utóbbi...)**

Más. A NewIcons nem indul el 2.0-n, mint ahogy irva vagyon. Ennekem ugyan csak 2.0-as KickStart-om van, és nem ismerem a 3.0-t, de szerintem a DOS-os reszben is van pár tevedés. (pl. path df1:c az lemezérzekeny, copynál nincs ilyen: copy b#? ram:c#? (csak 2.0-an?), stb.) Különosebb hibakat nem talaltam. **(Örülök.)**

Egyebek:

Igen jo lenne, ha tudnal nekem küldeni ppaint_io #?.librarykat, mert nagyon hiányoznak. Kösz. **(Korai volt az a kösz, ugyanis nem tudok küldeni neked - sem - librarykat. Sorry.)** Meg emlegettel valami Installer kezikönyvet is. Az magyarul van? Egyaltalan, milyen (magyar) Amigas könyvek vannak?

(Ismerem: Nagy Amiga Könyv /1989-körüli/, 1001 Amiga /ügyszinten/.) Ha van kis winchesterestered eladó (vagy ismersz valakit, akinek van) akkor en valoszinüleg vevő vagyok ra. (Tudod nincsen egyeltalan vinyom a 600-ashoz, manapsag meg minden kis csitrinek van 8-10 GB. >:(.) **(Van a bpesti amigás boltban pár példány az Amiga programozása C és assembler nyelven című műből.)**

Ennyi jutott most eszembe. Ha meg lesz valami irok. Bye.

The original GK*
GK on #amigahu
http://www.nexus.hu/gksoftware

Hello (Amiga)Vilag!

Na, Februarban se maradjatok GK nelkül, nameg hogy megint tele legyen a levrov szep kepekkel :) ujra itt vagyok. (Dejo-dejo!:) Bar mondjuk kepek most nem lesznek (jejjdekar:'( ) mert emilben nem szandekozom többszaz kilos (ertsd: mazsas) levelekkel bombazni szegény Petiket (meg levelbombanak nezne), masreszt (okos-ember-holtig-tanul alapon) többet lemezt sem küldök :). Először jöjjon egy kis velemeny az AmigaVilág #8-rol:

Az uj design jo, nekem teccik, csak esetleg meg lehetne probalni a cikkek alap betűtipusat Helveticara (esetleg Arialra vagy Tahomara) valtani, szerintem sokkal „modernebbül" nezne a mag ugy ki **(találtunk egy önkéntes tördelőt, az eredmény a következő magon már látszani fog. Egyébként ha modern magot szeretnék, akkor bele sem fognék ilyen körülmények között...)**. Nehany cikkem (marmint a betűtipusa) viszont egyaltalan nem tetszik, pl. WordWorth 7 Workshop, Blitz Basic sorozat, Napalm interjú, MIDI, Kep&Hang. Valami „Gold Ed cikk-um" szerű jobban tetszett volna. A kepregenyszerű kepek tetszettek, bar egy kukkot nem tudok angolul, azert sejtem, mi lehet odairva ;). A Napalm cikkben a visszafele dőlt szövegről inkabb nem szolok **(Az egy bug a Pagestream-ben, ami hol előjön, hol nem, de leginkább a fóliára nyomtatásnál... sorry)**. Amivel meg bajom van, az a megjelenes. Nem vagyok kibekülve az egyhonapos kesesekkel. (Ja, tudom most a CD-vel volt a baj. Legközelebb mivel lesz?) **(Egy pillanat: nem a mag késett, hanem a CD. A magot időben meg lehetett venni pl. a boltokban.)**

Jo az is, hogy a cikkeket tenyleg tiszta „gagyi" szintről kezditek (igy legalabb en is megertem:) Meg ugy egebkent is, a cikkek nagyon jok, meg a PPC programozast is végigolvastam, pedig nemhogy nem ertek hozza, de még PPC kartyám sincs.

CD melleklet. Nincs CD+hajtom, ughogy csak a suliban tudok par dolgot leszedni rola, amit lemezen hazaviszek (Alap A600 rulez!). Petike! Köszi, hogy a Colonization magyar verziojat felraktad a korongra, ja meg hogy a SYS-t is ranyomtad! Ezentul megigerem, fejleszteni fogom (majd valamikor...).

Ja, meg valami. Meg nem akarom elkiabalni, de valószínű van egy új Amigas, a baratom, Levee (ill. Ego2K), eddig megrögzött wInTeL-rajongó (es Amiga-ellenző) volt, de most mar UAE-s. (Optimista vagyok Lesz egy uj Amiga, akkor azt [is] megveszi.)

Jut eszembe: az Amino-val mi van most? Amigat vett? Mi egyaltalan az az Amino? **(Tényleg! mi az az Amino?)** Jah, ha mar a hireknel tartunk, a Kapus Bela bacsit (Bill Gates) keretik nem ocsarolni, mar semmi köze a kispuha ceghez. (?) **(Ezt meg hol olvastad? Méghogy a főrészvényesnek nincs hozzá köze... épp most szereznek monopóliumot a konzolpiacon is. Kár, mert én a Sonynak drukkoltam - de mint tudjuk, a Föld nevű bolygón nincs olyan erő, amely a microsoft útjába állhatna, mégha egy gigászi japán**

cégóriásról is van szó...)

Más Nekem van egy AmigaVision nevű Commodore-fele Scala-klónom. 1.53-as asszem. Sehol nem talalok rola semmi ujabb infot (a bemutato kepein meg 1.3-alatt fut...), nem tudtok Ti sem semmit rola? Ja, a CED3.0-am is „kisse" elavult, abbol is megdobhatnatok egy ujabb verzioval. **(Nem is hallottam az AmigaVision-ről. Tőlünk pedig kéretik NEM kunyerálni szoftvert, mert több BSA ügynököt találtam az előfizetők listáján, ergo mi kizárolag originál hologramos aláírt lepecsételt okleveles programokat használunk.)**

Es vegul az elaradhatatlan reklam: dó orizsinal dzsijkejszofver end dzsijejdizajn prezentsz: LKA onlajn on vijvijvijdotnekszuszdothju- **(remélem itt kellett elválasztani...)** szleshellkaaa. Szeé it nov! (gy.k. Nézd meg az LKA magazin honlapjat www.nexus.hu/lka . A SH WorldNews szinvonalat alulrol sem veri, de azert szerintem talan lesz belole valami .) Nah, kisregeny vege, bye:

GK^GKSoftware&LKA

Szia Peter!

Az ujsagot megkaptam, köszönöm. A csekket csak ma (kedd) adtam fel, mert tegnap elfelejtettem.

Volna egy par szavam a Raven fele „fikazással" kapcsolatban: Engem nagyon nem érdekel ez a dolog! (Főleg nem ket teljes oldalon keresztül!) Nem hiszem, hogy erdemes lenne folytatni a következő szamban. Csak a hasznos dolgok elől veszi el a helyet. Ha az ujsag valakinek nem tetszik, nem muszaj megvenni! **(Te ezt nem érted: akkor nem fikázhatná, ergo megveszi. Amúgy igazad lehet, a mostani levrovba került utoljára ilyen levél. Most még muszáj, mert nincs más anyagunk hehe...)** Attol tartok, hogy az ujsag nemsokara a tetszik/nem tetszik levelekkel lesz tele. Lehet, hogy az ujsag kicsit draga, de ez a vevőktől is függ ugye... Amugy idaig mindig talaltam benne olyan dolgot, ami engem erdekelt! Es amig ez igy lesz, addig megveszem az újsagot!!! (Nem merem viszont előfizetni. lasd Guru, AO...) (Remelem, nem lesz szukseg a „stb."-re!!)

Oborzin

Es most következik az, amire mindenki vart:

Raven strikes again!

Kis magyarazat: most is ketten esunk neki hollo gajnak, de mentsegünkre legyen mondva, hogy különkülön tettük, vagyis nem lattuk egymas hozzaszolasait N2 megy most is dőlttel, en meg zarojelben, felköverrel. Ja igen, többé nem foglalkozunk Raven fikazodasaival, ez volt az utolso - legalabbis, amig meg nem gyogyul es normalis dolgokrol nem kezd beszelni - normalis hangnemben. Ez utobbival peldaul uttörő is lehetne itt a magban..

AMIGA Világ fikázó 2

Kellemesen meglepődtem amikor tudatosult bennem, hogy megjelent az AMIGA Vilag legujabb szama (i.sz II. évezred (mi az isten!?)), 8. szama amit jól lefikazhatok. Lelkembe boldogság költözött amikor a kezembe vettem az újsag legújabb szamat, hiszen a lelkes WorldNews olvasók is elvezettel olvashatják amint az ujsagot magammal rantom a pokol legsötetebb bugyraiba! **(Egyelőre csak a képzavarod zavar, szerencsére később sem okozol meglepetést.)**

Hoppá, kezdetnek egy kis irodalmi magassag... de sajnos ki kell ábrándítsalak; a fent nevezett hely bugyraiba egyedul kell menned, mert az AV meg nem halalozott el Amugy - ha hihetunk Madach mesternek - nem lehet olyan rossz hely az. Meleg is van, a tarsaság se rossz..

Szoval itt van az AMIGA Vilag legujabb szama! Hurrá! Nekem egy AMIGA Világ special edition-öm van mert dupla boritoja van! Hmmm, lehet, hogy ez egy double buffered ujsagborito. Az ujsagborito - mindaddig, amig az aktualis borító kiolvasasa tart - egy masik pufferben, keppufferben tarolja a megjelenites soran következő borítót. Az aktualis borító kiolvasasat követően tehat mindenfele késlekedes nelkül megjeleníthető a következő borito. **(Borító örülj neki borító hogy kaptál plusz borító két színes oldalt borító szóismétlés off - remelem, nálad is.)**

Az etlapon először a borito szerepel:

- első oldal —> Mi a jo halal ez a címlapon I szam II. evezred 8. szam!

Hmm! Hmm! ugy latszik, valaki szinten nem figyelt torioraKon! Hiszen - mint az köztudott (Schafranek?!) - az i.sz nem aztat jelenti, hogy egyedik szam, hanem azt, hogy 'időszamitas szerint' De ez az olvasot abszolut nem zavarja, hiszen talalhat még ilyesmiket a cikkedben. **(Mondd, te V.I. Lenint is hatodik Leninnek olvasod? Az i.sz. - utánanéztem az Ablak-Zsiráfban - azt jelenti, hogy időszámításunk szerint.)** Hmm! Hmm! Ugylatszik valaki nem figyelt kellőkeppen a tóriorakon! A szazadok és az evezredek NEM xx00 január elsejevel HANEM xx01 JANUAR ELSEJEVEL KEZDőDNEK! **(Tessék mondani, 1999. decembere az nem a masodik évezredben volt? Akkor hányadikban?)** *Szerinted a tventi szencsöry (fox) az hanyadik evezredben van? Ahogy latom, nem csak a toriorákrol logtunk el mindharman . (Te, Petike és szerenysegem) Abba meg most ne menjunk bele, hogy mikor kezdődik egy evszazad mert mint te is jol tudod, pl. az utobbi 10-20 ev tortenelem tankonyveit attanulmanyozva lathatjuk, hogy mar szazadunk torteneseinek megitéleseben sem egysegesek, akkor hogy lehetnének azok egy kb. 2000 éves sztori időpontjával kapcsolatban. Hiszen az sem tuti, hogy a Nagy Mutatványos 1.-ben és pont karácsonykor szuletett*

Alatta azonban a felirat vörös szinnel kiemelve aszongya hogy: „A XX. szazad utolso magyar amigas magazinja" Hmm! Hmm! Nem logikai csavar vagy inkabb paradoxonrol beszelhetünk par sorral feljebb meg II. evezredről volt szo most meg mar csak XX. szazad!? **(Most biztosan meg fogsz lepődni, de 1999. nemcsak a második évezredben, hanem a huszadik században is benne volt. Tudod, ez olyan, mint a hármas szám. A harom az egyszerre kisebb négynél és - most figyelj - nagyobb kettőnél. Becsszóra!)** Kicsit furcsa a dolog vagy csak En ertek felre valamit? Ara: 800,-Ft Még mindig 80 oldalon!

Tudom, hogy neked akkor lenne jo, ha ingyen figyelne a vinyodon egy kaloz verzio a magazinbol, lehetőleg még a hivatalos megjelenes előtt ket honappal..

Nem lett volna jobb ezt irni ki: Ára mar: 800,-Ft Még mindig 80 oldalon! .) Az oldal alsó második harmadaban **(az alsó második harmadot úgy hívják: „az oldal közepe" vagy „középső harmad")** az ujsagban szereplő cikkek listaja es a legmegrazobb képe az évezrednek, az első teljesen PPC-s alapu AMIGA turbokartya! Már ezért megeri megvenni az ujságot! **(Gondoltam, hogy a színes képek lesznek rád a legnagyobb hatással.)**

masodik oldal —> a szokasos terrorizalo szöveg: "Elkerültük egymast?" Sajnos nem... *Ez nem rajtunk mult...* **(Te mindent kétszer fikázol?)**

- majd jön a double buffered ujsagborító masodik ket oldala.

harmadik, negyedik + a double buffered ujsagborító ket oldala —> hirdetes

Ez minden valoszinüseg szerint a szerkesztő és a cikkirok egyuttes munkájának gyümölcse, akik direkt egy ilyen peldanyt összeallitottak es addig terrorizaltak Mr Z-t, mig neked ezt az egyetlen ilyen példanyt adta el, hogy kb. 5%-kal hosszabb lehessen a cikked. Amugy a cikk kb. negyedénél tartunk és meg mindig a boritok abszolut nem Amigás anyagárol papolsz.

Belivek:

- 3 oldal —> Bevezető. Mar megint az a franya évezred. „Az evezred utolso bevezetője" Majd 2001 január elsejen lesz aktualis! **(Kedves olvasónk! Azt a részt is el tetszett olvasni, ahol leírtuk: természetesen tudjuk, mikor ér véget az évezred, de a közmegegyezés a mostani évfordulot tartotta annak, és mivel az egesz évszám-mizéria teljesen szubjektív alapokra épül, teljesen mindegy, hogy mi az igazság, a lényeg, hogy 100 emberből 99 számára MOST ért véget az évezred. Mondom: ezt mind leírtuk, csak el kellett volna olvasni...)** Az ujsag büszken dongeti a mellet, hogy már lehuztak egy evet es megfenyegetnek minket a főszerkesztők, hogy tovabb folytatjak az ujság további kiadasait. Csak így tovabb fiuk! *a kb. 8k-nyi bevezetőbol csak azt az 50 karcsit sikerult észrevenned? Szerinted kik a főszerkesztők? Mi van, az impresszumot meg sem találtad? A baloldali hasabot pedanak okáert csak egy cikkiro irta és semmilyen melldöngetes és fenyegetés sem volt benne*

(Az újságnak nincs keze a döngeteshez, a kesztők viszont tényleg büszkék, hogy egy év alatt összedobtak nyolc számot. És mit csak így tovább? Ilyen pocsék magazint készítsünk továbbra is?)

4 oldal —> Tartalom. Egy oldal elszurva a tartalomjegyzékre... No comment. **(Az előző kritikádban még nem volt baj a tartalom egy oldalas méretével.)**

- 5-6 oldal —> Hirek. Az aktualis hirek az AMIGA vilagabol es az AMIGA Vilagbol. Aki nem erti, hogy miről van szo az olvassa el a hireket figyelmesen meg egyszer. **(Nem, nem értem.)** *Hat, a figyelmes elolvasast neked is tudom ajanlani a cikkek tobbsegenél!*

- 7 oldal —> B.N.A.K. #1 hirdetés. Megvegyem vagy ne vegyem? Inkabb nem veszem meg.. **(Te mindent kétszer nem veszel meg?)**

8-11 oldal —> Napalm interjú Mit tettem N2, hogy igy büntetsz Engem!? Joachim von TäglichZwei Oberstrumbahnhoffuhrer interju nagyon szar volt! A cikk többi resze a Napalm-mal kapcsolatban hasznalhato volt. **(Az umlautos a-t még gyakorolnod kell.)** *Még kérded? Hat nem emlekszel, hogy a partyn a buffetben elem tolakodtal . Amugy az egesz cikk az interju volt és páran itt a MAF listan is gratuláltak a stilusert. Persze ők nem olyan nagy AmigaVilág szakertők, csak egyszerű Amigasok. és nekem is tetszett.*

- 12-15 oldal —> ImageFX workshop. Petike inkabb ilyen cikkekkel koptatná a billentyűzetet, mint jatekleirásokkal! **(Kérlek, küldd el az instrukcióid, hogy a saját magomban milyen cikkeket írhatok...)**

15 oldal —> LhaDir.dopus. Szomorú, hogy egyesek mindig a DOpus 4.xx verziojat sztaroljak **(Szerencsére a kb. 5 éves PenPal leírásnál ez fel sem merült, ugye?)** *Hehe... azt nem vetted eszre, hogy ez mar masodszor ment le? Azért elarulhatnad, hogy az 5.xx-et hogy használod 1-2 megas gépeken! Nincs am mindenkinek PPC zsugaja 256MB rammal... Meg akinek van, az se biztos, hogy Opus 5.xx-et használ.*

- 16-17 oldal —> Exodus előzetes. A lehetseges Napalmverő programrol egy kis cikkecske. Ha tenyleg ilyen jó lesz a jatek, mint ahogy a demó kinez, akkor a kesz verziónak erdemes lesz helyet szorítani az egyik CD-Romon. **(Ja, te lopod még a nagyon jó programokat is?)**

- 18-19 oldal —> 4IDE beepítese. A cikk jó, csak szamomra mar nem aktualis a Fast ATA-2/EIDE vezerlő miatt. Pedig a cikk olvasasa közben nagyon foglalkoztatott a gondolat, hogy be kene szerezni egy ilyen adaptert. *Van már a FastATA-bol is kaloz verzio? Igazsag szerint en kérdeztem Petiket, hogy:*

N2: Te Péter, nem kéne leadnunk ezt a cikket, mielőtt a Raven vesz egy FastATA kartyát?

P: Á, ráérünk, még meg sem rendelte a boltban. Meg különben is, a FastATA sem működik kábelek nélkül, a cikk 80%-a meg nem a 4IDE-ről, hanem a kábelekről szól.

N2: Jó, akkor az elejére teszem a 4IDE részt, úgysem olvassa végig a cikket.

- 19 oldal —> Best of the Scene. Mi a francnak adjak ki egy olyan CD-ért pénzt, amin nincs semmi más, csak egy halom demó, amiket az Aminet CD-ken is találhatok, vagy a haverok CD archívumaiban!? **(Mi a francért adj ki pénzt érte, amikor kiadhatod azt a pénzt egy másik cd-ért is, amelyiken rajta vannak ezek az anyagok? Logikus.)**

- 20-24 oldal —> DPaint workshop. A régi szép idők, amikor a DPaint 2-es vagy 3-as verziójában bontogatta a szárnyát a tehetségtelenségem. Már a nosztalgiázás miatt is jó volt elolvasni a cikket. Egyetlen egy gond van a cikkel, az hogy nagyon nagyok a bekezdések között a hézagok, ebből azt lehet levonni, hogy a cikk akár 3 oldalon is elfért volna, így szorítva más cikknek is helyet az újságban, de csak azért sem. **(Milyen más cikkről beszélsz? Mely cikkek maradtak ki a 8-as számból?)** *3 pontos betűkkel, 6 hasábban, képek nélkül meg elférne a mag 24 b5-ös oldalon..*

- 24-28 oldal —> GO Amigán. Egy régi keleti táblás játék + az Amigás adaptáció ismertetése. Mit ne mondjak nem látom sok értelmét, hogy megint 5 oldal el lett szúrva az újságból egy játékra aminek a tényleges Amigára vonatkozó része csak kettő azaz 2 oldal! Túl egyszerű lett volna a cikk nem Amigás részét az egyik CD mellékletre felrakni HTML formátumban? *Az meg sem fordult a fejedben, hogy esetleg nem érkezett be több cikk és mondjuk nehézkes lett volna 77 oldalas magot készíteni. Nem volt neked még gyanús, hogy majdnem mindig néggyel oszthatóak a magazinok oldalszámai? Persze azért volt ott még pár cikk, mert pl. én is küldtem még pár oldalnyi anyagot, de Petike azt mondta, azért nem adja le egyszerre az összes anyagot, mert mi lesz, ha véletlenül eltörik valamelyikünk keze...*

(A legegyszerűbb az lenne, ha az egész mag átmenne lemezújságba és akkor terjeszthetnénk cd-n. Vajon miért nem tesszük? Egyébként kaptam egy tucat emailt és levelet, amelyben a Goplayert kunyerálták tőlem - biztos azért, mert nem olvasták a szabályokat a papírlapokon.)

- 29 oldal —> Midi. A cikk érdekes lenne ha a szerző nem kerülgetné a témát mint macska a forró kását. Ha a sallangok ki lennének dobalva a cikkből, akkor a tényleges része akár egy hasábban is elfért volna. **(Ha a fikázód sallangjai hiányoznának, nem telne meg velük a levrov első bekezdése sem.)** Az „Anti-reklám, avagy egy elbukott terv rövid története..." című önsajnáltatásról pedig csak az a véleményem, hogy Balage még nem vette észre azt, hogy Magyarországon él és ez a magyar mentalitás. Jó lenne ha a cikkből egy sorozat kerekedne ki. **(Az lesz, ha Balage végre elküldi az ígért screenshotokat a második részhez.)** *Melyik részéből: az önsajnáltatásról, vagy a midiről? Ez az önsajnáltatás egy kicsit furcsa szónak tűnik számomra. Önsajnáltatásról már ugye hallottam, meg arról is, hogy valaki sajnáltatja magát... Az önsajnáltatás meg valami olyasmi lehet, mint amikor valaki önmagával sajnáltatja önmagát. Gratula .*

- 30-32 oldal —> Tornado3D. A fejtágítás Tornado3D ügyileg folytatódik tovább. A cikk a program használatát mutatja be különböző kisebb-nagyobb scene-ek elkészítése közben. Csak így tovább Simca. Már várom a folytatást az AMIGA V. új számában. **(Az A és V nagy, a többi kisbetű és egybeírjuk. Nem is láthattad másképp...)**

- 33-36 oldal —> BlitzBasic. A sorozat tovább fut. Ha így megy tovább meg a végén kedvet kapok a BB-ben történő programozáshoz.

Ha elfogadsz egy jó tanácsot: ha ugyanilyen szinten tennéd, mint a fikázást, inkább ne! Rossz programozó van már elég...

- 36 oldal —> Debian linux. Gyakorlati tanácsok linux ügyben. Bár nincs rálátásom a dologra, de szerintem használható a cikk. **(Nem az a lényeg, hogy rálátásod, hanem az, hogy véleményed legyen - ez a divat manapság...)** *Ez igen: Nincs rálátásod - magyarul fogalmad sincs róla, hogy mi a Linux, meg miről szól a cikk, de szerinted használható.*



Nem gondolod, hogy ez egy kicsit megkérdőjelezi a többi cikkel, netán a magazin egészével kapcsolatos véleményed tárgyilagosságát is?

- 37-39 oldal —> PPC programozás. Kellemes kis cikk, már az előző rész is érdekes volt.

Honnan tudod?

- 39-41 oldal —> Wordworth workshop. Aki a DTP mezején akarja a szárnyait bontogatni, annak érdemes a cikket elolvasni. Remélem Everyday2 nem váltja be a fenyegetését a Wordworth leírással kapcsolatban a BNAK#2 számában. **(Már a múltkor is szóvá akartam tenni, de most már egyenesen muszáj: könyörgöm, ne keverjük a PenPalt és a Wordworth-t a DTP-vel!!! Semmi közük egymáshoz.)** *Most őszintén: mit foglalkozol Te azzal, hogy mi lesz a BNAK#2 oldalain, hiszen úgysem veszed meg. Akkor meg nem mindegy? Egy könyvnek nem számai vannak, hanem kötetei, de ez már csak puszta kötekedés a részemről... Amúgy én is humoroskodhatnék, hogy a cikked 'Raving' (aminek egyik jelentése - ha jól tudom - félrebeszélés, esetleg összefüggéstelen beszéd), meg ilyesmi, de hát mindig voltak akik a másik nevén poénkodtak hihetetlenül olcsón. .*

- 41 oldal —> Előfizetési szelvény. Úgysem fogom előfizetni, az életem árán sem! **(Nekem úgy is jó, ha hozzájárulsz a magazin megtöltéséhez itt a levrovban...)**

- 42 oldal —> Apróhirdetés. Tényleg elég apró, hiszen alig van öt darab.

(Huh, már attól féltem, hogy az apróhirdetéseknél nem jut eszedbe semmi negatívum.)

- 43-44 oldal —> GoldEd. Nyúlfarknyi kis cikk a GoldEd 6-ról, lehetett volna valamivel több is, de jó. **(Talán azért nyúlfarknyi, mert egy sorozat része?)**

- 44 oldal —> IconX tipp. Szomorú, hogy a népnek a fejébe még mindig a NIL és társait kell sulykolni. **(Meddig kell még a fejedbe súlykolni, hogy a súlykolni az hosszú ú? Jaj, most már nagyon lementem alpáriba... vajon miért?)**

? Szomorú, de hát rajtad kívül senki sem született úgy, hogy rögtön mindent tudott az Amigáról.

- 44 oldal —> Twin. Egy pici programocska picuri leírása. A kiválasztott partíción a progi megkeresi azokat a file-okat, amelyek kétszer vannak meg, és az egyiket letörli. Főleg akkor van öröm a háznál, ha pont a nem hibás archívot vagy file-t törölte le a progi! Hiába, semmi sem lehet tökéletes. Ezért kezelem én az ilyen jellegű programokat egy nagy adag fenntartással

Csak egy kis nyúlfarknyi kérdés - és ha elolvasod mégegyszer a cikket, talán válaszolni is tudsz rá -: Te nem szoktad végigolvasni a cikkeket? Úgy mondasz véleményt egy cikkről, hogy el sem olvasod? Hiába, semmi sem lehet tökéletes...

- 45 oldal —> Postscipt nyomtatás. Műkedvelő amatőr DPT-seknek érdemes elolvasni eme kis szösszenetet. **(Nem. Nem DTP. És ha elolvasod a cikket, akkor rájössz, hogy pont nem a műkedvelő amatőröknek szól, hiszen feltételezi, hogy az olvasó otthon van a MAC OS és a Linux kezelésében is.)**

- 46-48 oldal —> Kép & Hang. A cikk a hardware buherátorok Mekkája. Hogyan csináljunk például RGB, VGA csatikat *Képzavar!*

- 48-52 oldal —> HDInsTools. A legújabb HDToolbox verő program. Ha lehet hinni a leírásnak, akkor még a leginkompatibilisebb HD-kat is össze lehet hozni vele. Érdemes gondolkodni a használatán, persze csak a cikk tüzetes átolvasása után, hogy az embert még véletlenül se érje meglepetés.

Fogadjunk, hogy azt a 'leg'-gel kezdődő szép szót nem tudod még egyszer ugyanígy leírni!

- 52-54 oldal —> Fusion. A másik Mac emu leírásának a folytatása.

- 55-58 oldal —> HEW '99 riport. A nagy Amigas vasar riportja. Szinte csak a tényekre és az infokra koncentral a cikk, semmi mellebeszeles. Azert az még biztato, hogy vannak meg hw-, sw-fejlesztők a kedvencunkre, de azert a Metabox G3-as kartyajarol irhatott volna egy kicsit többet a cikk.

(Nézd csak, hosszú sorok óta egyetértünk... mi történt?)

- 59 oldal —> Külvilag. Szórakoztato kis könyvekről es filmekről esik benne szo a billentyűzetekbe. Kivancsi vagyok, hogy mi a velemenye Petikenek az 1984-ről, mind a filmről es a könyvről **(mindjárt mondom)**. Inkább a Petike altal ajánlott könyvet: Walter M. Miller Jr.- Hozsanna neked. Leibowitz és filmet· Terry Gilliam - Brazil erdemes elolvasni és megnezni. A Brazil szerintem brutalis volt a monumentalizmusaval és felelmetes kepi vilagaval.

Az 1984-et már egy kicsit elavultnak tartom. A hetvenes évek végen olvastam először egy stencilezett példányát, és már akkor is az volt a véleményem, hogy könnyen pofazik a biztonsagos Angliaból... Az ötlet nem rossz, de vagy egy rossz fordítást sikerult megkaparintanom, vagy szarul ír a mukso

(Mint tudjuk, Emeric^SH nagyon nem szereti a Hozsánna...-t. Én meg az 1984-et. A baj csak az, hogy mire leírom, hogy miért, a sok egyszerű rögtön lekommunistáz - tudom, már próbáltam...

Szóval az 1984 egy igen gyenge kísérlet volt valaminek a bemutatására. Először is azért volt gyenge, mert tele volt logikai buktatókkal - ez ugyebár csökkenti az olvasó empátiáját, ami az igencsak szájbarágós mondanivaló befogadásához szukséges lenne. Másodszor: az író kb. a brazil szappanoperák szintjén ábrázolja a szereplőket, a szájukba adja a gonoszoknak, hogy „mi gonoszok vagyunk ám" - ilyet utoljára a Cion bölcseinek jegyzőkönyve tesz, hasonlóan „logikus" 'idézetekkel', és hogy még a leghülyébb (amerikai) olvasó is értse az allegóriát, a szereplők elvtársnak hívják egymást. Az Állatfarmban is borzasztóan eredeti volt, hogy a rossz szerepeket a disznóknak adta...

Tudod, ez kb. olyan, mintha én lelkes antikábítószeres aktivistaként azt mondanám, hogy a marihuanát szívó egyetemisták elevenen megeszik saját gyerekeiket, miután órákig rugdossák tehetetlen öreg nénik fejét. (Persze manapság ilyet a miniszterelnök is mond, de ugye ő hivatalból nem lehet normális, ha meg akar felelni a választók többségének.) Az ilyen támadás sokkal többet használ a megtámadottnak, hiszen abszurditása és hibái eltaszítják az írótól az olvasókat. Az, hogy hazánkban a politikusok egy időben szívesen idéztek az 1984-ből, mint afféle tekintélytől - nos, ez leginkább politikusaink irodalmi műveltségét (...) tükrözi. Ha megnézed a Brazilt - őrülök, hogy tetszik -, ott ugyanazokat a motívumokat találod meg, csak épp rendszerfüggetlenül. A bunkóság, a totális rendszerek és az elnyomás ugyanis rendszer- és világnézet-függetlenek. Az 1984 tehát azért szar, mert szánalmas a mondanivalója - ti. „ész nélkül fröcsögünk a kommunistákra", és szánalmasak az eszközök, mellyel az író maga mellé akar állítani minket. Vajon milyen hatása lenne, ha Hitlerről írna valaki egy könyvet, amiben a szerző bizonyítékok nélkül azt állítaná, hogy Adolf reggelente megfojtott két szűzlányt, majd amputálta a helyi iskolában a hetedik bé minden tanulójának a hüvelykujját? Kicsit komolytalanná válna az író, nem?

Lehet bemutatni és leleplezni egy embertelen rendszert, lehet felkínálni megoldásokat, lehet emléket állítani az áldozatoknak, de könyörgöm, ne ilyen szinten tegyük, mert az ember szinte szégyelli magát, ha néha egyet kell érteni a szerzővel. Ennyit az 1984-ről. Azért a Enrithmycs címzenéje nagyon jo volt...)

- 60-61 oldal —> LevRov A lelkes AMIGA Vilag olvasok foruma A két Amigás karikatura poenos, talaló, de szerintem egyben elszomorító is. Főleg a 61. oldalon talalhato Santa AMIGA, kicsit diozni kell rajta, de hamar le fog esni a tantusz.

Majd olvasd el a februarit is!!!

62-63 oldal —> Descent. Erdekes, de mintha erről valaki már irt volna cikket valami SNews 10 S.E.-ben. Ha minden igaz akkor a csoka neve valami „A Guy Called Raven" volt... ...oppss az En vagyok! Legalabb Reynolds vette volna a fáradtságot es leirta volna, hogy mikeppen kell a jatek közben a cheat-eket elinditani. Jolvan Reynolds fiam. Egyes. Menj vissza a helyedre! Turrican II leiras mikor varhato? Elakadtam a masodik palyan! **(Szerintem csalni egy játékban kb. annyira értelmes dolog, mint egy krimit úgy olvasni, hogy először megnézed az utolsó lapon, hogy ki a gyilkos. Reynolds pedig azért kapott egyest, mert olyasmiről írt, amiről már te is? hmmm...)** *Hoppá! Kopirájt játékleirásra? Te lopod a programokat, más meg a leírásaidat. Ez így korrekt. Ne?*

- 64-66 oldal —> Virtual Grand Prix. Mar nem is vettem a fáradtságot ahhoz, hogy elolvassam a cikket, amikor meglattam, hogy Reynolds „lelkes jatekleirás keszitő" irta! **(Ha Reynolds írta, akkor csakis szar lehet - ez aztán az objektív hozzáállás.)**

67 oldal —> Aminet 33. Aradozás az Aminet legujabb (33.) CD-jeről. Inkabb lemasolom valakitől... **(Egy 2000 Ft-os CD-t lemásolni, nem rossz...)**

Jo a mentalitásod Még jo, hogy az Amigád nem másolt..

- 68 oldal —> Kaja. A konyhafőnök még mindig MrZ., mar kezdek megbaratkozni ezzel a rovattal! Az orosz hussalata közben ugy nyaladztam, mint egy kisbaba!

- 69 oldal —> Songplayer. Hogyan karaoke-zzunk a Songplayer segedelmevel. MrZ. személyeben egy uj Deak Bill-t tisztelhetünk az alak es a szakall mar OK csak a labak szama eggyel több :)! A cikk alcime lehetett volna akar a: „Farkasok üvöltese az éjszakaban" is. **(Csak remélni merem, hogy MrZ nem vesz komolyan és nem fog a következő partyn hangosan énekelni... istenem, csak nehogy ezzel a jelenettel álmodjak az éjjel...)**

- 70 oldal —> HDToolbox. Eleg büntető jellegűre sikeredett a cikk, főleg annak a ténynek a tudataban, hogy meg a leglammerebb abuser is tudja legalább ezt a programot hasznalni! Felhasznaloi erteke egyenlő a NULLAVAL! **(Ezt azoknak üzened, akik eddig nem tudtak mit kezdeni egy pc-s vinyóval?)**

Hát én emlékszem par dudéra, akik a klubban görcsöltek vele... Az viszont igaz, hogy egyedul te nem hianyoltad még az ilyesmi programokat.

- 71 oldal —> CD melléklet. Nem is tudott erdekelni, mert szinte az összes program, ami a mellekleten szerepelt mar teljes verzioban lezsirozva figyel valamelyik CD-men! **(Nem vagyok álszent; tudom, hogy sokan kalózkodnak, de a legtöbben nem ilyen büszkék rá.)** Jó lenne pár szaz uj ZXSpectrum jatek! *még mindig ez az egészséges mentalitás?*

- 72-75 oldal —> Pagestream. A program hasznalata a gyakorlatban. DTP fan-oknak kötelező! **(Végre eltaláltad, mikor kell használni a deszkatető kocsmalizing kifejezést.)**

- 76 oldal —> Stabil??? Igen, de mi? :) Pár jótanacs hw és sw ügyileg Hogyan lehet stabilabb a rendszered. Szerintem nem tartalmazott olyan egetverően hatalmas ujdonsagokat. De a lap aljan levő karikatura kegyetlenül utős volt! **(Ez nem a hírek rovat volt, ergo nem újdonságokat, hanem - reményeink szerint - olvasóink többsége számára használható információkat tartalmazott.)** *Hmm, hmm. Azt hiszem, hogy talán nem pont neked kellene feszegetned, hogy kinek milyen stabil a rendszere és miért az*

- 77 oldal —> A.S.Y.S. hirdetés.

- 78 oldal —> Impresszum + előzetes a következő szam tartalmabol. A következő szam elég igeretesnek tünik az Ateo torony teszt miatt. **(Már most szólok: a 9MB/sec pontosan négy és félszer gyorsabb, mint az egyetlen valós alternatíva, vagyis a ZorroII. A ZorroIII-as busz átviteli sebességének pedig kb. kétharmada. Ezt azért muszáj újra meg újra leírni, mert a sok magadfajta rögtön utálkozni kezd, ha megtudja, hogy egy átalakított pécés szabványról van szó... És a 2MB nem úgy viselkedik grafkártyán, mint AGÁn, tehát nem fregmentálódik, nem fogy el stb.)**

Ennyi lett volna a mostani szám tartalma Az előzőhöz kepest a színvonal jocskan emelkedett volt, lehet hogy csak a páros számok lesznek a szinvonalasak? Majd eldonti a következő néhany szam tartalma!

(Nem tudom, mitől emelkedett a színvonal, te mindenesetre oszolgasd továbbra is értékes gondolataid - ránk fér... khm.)

A Guy Called Raven

(A főszerkesztő, akit Horváth Péternek hívnak (...és aki nem érzi magát nagyobb fiúnak, ha angolul ír magyar olvasóknak.))

Hozzafűzések csak úgy általánosságban:

1. Sajnos nem mindenki olyan hatalmas Amiga mágus, mint Te vagy. Vannak olyanok is, akik kezdők és nekik jol jönnek azok az információk, amiket te egy kézlegyintéssel és nulla tartalom felkiálltással elintézel.

2. Persze, ha annak idején visszaküldted volna - kitöltve - a kérdőívet, akkor tudhatnánk, hogy miről (nem) kívánsz olvasni és természetesen kihagytuk volna a téged nem érdeklő részeket. És csinálnánk egy egy példányszámú magazint, kizarolag Raven ur részére. A többi párszáz hazai Amigas meg le van szarva.

3. Mielőtt kritizálsz valamit, nem ártana, ha el is olvasnád és nem csak átlapoznád a magot. Engem abszolút nem zavar a kritika (dehogynem zavar, de megpróbálom elfogadni), amennyiben az jogos. De a kötözködés igenis zavar. Néhány helyen akkora marhaságot írtál, hogy annak méltatásáig nem alacsonyodnék le. Mert ennek - amit csinálsz - nagyrésze fanyalgas, mint amikor az unokahúgom kategorikusan kijelentette, hogy ő bizony nem szereti a paradicsomot. Arra a kérdésre, hogy evett-e már olyat, tömör nem volt a válasz.

4. Azt hittem, már az olyan őskövületek eltűntek mind az Amigától, akik szerint a lopott program a jó program. És nem elég, hogy lopott programokat használsz, hanem még dicsekedsz is ezzel, mint aki valami nagy jót cselekedett. Szerintem a programlopas ugyanolyan bűn, mint mint bárminek az ellopása. Ha szerinted nem, akkor sajnálni tudlak.

5. Ha szabadna itt a végen adnek egy tanácsot: inkább térj vissza a 'workbench programok' fedőnevű readme fordításaidhoz, mert a jelenlegi műfaj nem igazan fekszik neked.

A cikkíró, akit N2-nek hívnak.

Külvilág

Könyv

Dr. Veér András - Dr. Erőss László: Bolondok (űr)hajója

Unod a régi, elcsépelt sztorikat holmi elkényeztetett arisztokratáról, aki addig unatkozott egy fa alatt, mígnem delirálni kezdett és zöldségeket álmodott a pettyeshomlokú lányok hazájában? Cikinek tartod, ha valaki olyan alakot imád, aki addig heccelte kortársait, míg azok kikergették a városból, és csak egy véletlenül arra hulló meteornak köszönheti, hogy nem lincselték meg túl Korán? Nem dob fel a történet a vízen járó csodabogárról, aki politikai koncepciós per áldozata lett kábé ezer-kilencszázhúsz évvel azelőtt, hogy a Rajk-pert feltalálták volna? Eleged van abból, hogy egyesek még egy fából is szent helyet képesek csinálni, egyetlen madzag segítségével, ahelyett hogy fizetnének valamelyik egyháznak a kapcsolási díjért közted és a nagy mutatványos (kopirájt by N2) között?

Majd én kiszolgállak, kedves fogyasztó. Kapsz tőlem egy borzasztóan ezoterikus, sőt spirituális történetet, amelyhez képest a Csillagok háborúja unalmas szakdolgozat a molylepkék táplálkozási szokásairól.

Először is ott van ugye a világ ura. Nem a Föld nevű bolygóé, hanem az egész világé. Hogy hihetőbb legyen a történet a mosópor-reklámtól elhülyült érdeklődők számára, elárulјuk: a világ ura nem most uralkodik, hanem hetvenötmillió-negyven éve. (A pontos adat oka, hogy kb. negyven éve kaptuk ezt a fontos információt a 75.000.000 évről.) Természetesen a világ ura olyan nevet visel, mint az USÁban mostanában divatos világurak: az ő neve - ha jól emlékszem - Xanu (vagy Xenu). Nos, Xanu háborút vívott (hiszen mi más dolga van a világ urának, nem igaz?), de az is lehet, hogy nem; a részleteket elfelejtettem. A lényeg, hogy bukása előtt hál'istennek (oppá, hál' Xanunak) volt ideje gonosz manókat küldeni a Földre. A gonosz manókat természetesen roppant tudományosan hívják, nevük éppúgy emlékeztet a periódusos rendszer elemeire, mint valami fontos gyógyszerre - ahogy azt már csak marketingesék ki szokták találni. A manócskák - maradjunk ennél a kifejezésnél - a Föld vulkánjaiban éltek, és marhára unatkoztak. Szerencsére hetvennégymillió évvel később (a manócskák közben négyszázezerszer kiolvasták a Háború és békét, nomeg az Enciklopédia Galactica-t) megjelent bolygónkon a homo sapiens. Ő boldogan élt, míg... mígnem a manócskák beköltöztek a fejébe.

Kérlek, ne lapozz tovább, most jön a java!

A manócskák a hosszú várakozás közben igen gonosszá váltak (mint tudjuk, az ingerszegény környezet mentális problémákhoz vezet az embereknél, ezért is félnek annyira például a rabok a magánzárkától) és egy ideje főállásban bajt okoznak az emberek agyában.

A probléma nem kicsi, és ahogy lenni szokott, egy világ várt arra a hősre, aki megszabadítja az emberiséget a manók okozta lelki sérülésektől. Igen, aki arra gondol, hogy ez a szuperlény már eljött közénk, annak igaza van. Neki ugyan nincs kívül hordott alsónacija, mint Supermannek, de annál nagyobb titkokat tud. Ki tudja például űzni a manókat a fejünkből.

Ehhez nem kell mást tenned, mint megvenni a könyveit, kifizetni a tanfolyamokat és aztán megvenni a többi könyvét és kifizetni azokat a tanfolyamokat, amelyekre az előző tanfolyamokon készítettek fel téged. A tanfolyamok persze marha tudományosak, például minden egyes alkalommal megduplázzák (!) az intelligenciád, magabiztossá, sikeressé tesznek, csillogó tekintetet varázsolnak homlokod alá, üzleti érzéket fejlesztenek ki benned, egyszóval te leszel a megtestesült dzsokijúing-denevérember keverék.

Nos, a történet még nem ért véget - hősünk szerint akkor fejeződik be, ha eljön a heppiend és bolygónk minden egyes lakója tagja lesz a Szcientológia egyháznak.

Mert azt a lidércnyomást, amit a fenti sorokban olvastatok, úgy hívják: a Szcientológia egyház tanítása. E tanokról ma már mintegy kilencmillió ember véli, hogy betűre igazak (a tagok például egymilliárd évre kötnek szerződést arról, hogy a negyvenhetedik fizetős tanfolyamon elért borzasztóan tudományos nevű lelkiállapotuk úgy marad, de becsszóra ám). Ez a szervezet bejegyzett egyházként működik hazánkban is. Ez azt jelenti, hogy minden bevétele adómentes, így - közvetve - azok a leányvállalatai is, mint például a Lite nyelviskola - ahol természetesen a MESTER szövegeit fordítják a tanulók angolról magyarra.

Azok a volt hívek, akik elfordultak a szektától, folyamatos zaklatásnak vannak kitéve. Profi, nagyon jól fizetett ügyvédek szállnak csatába mindenkivel, aki akár egyetlen szót is elárul a MESTER tanaiból. Igen, ez a világ egyetlen olyan vallása, amelynek tanai kopirájtosak, ahhoz, hogy elolvasd őket, iszonyú pénzeket kell fizetned. Németországban olyan mértékben vadult el a harc az állam és a szekta között, hogy a törvényhozók kénytelenek voltak a titkosszolgálatokat felkérni: segítsenek kifüstölni a hivatalokba szivárgott szektatagokat. Eközben nálunk épp a napokban kapta meg a Szcientológia egyház újabb leányvállalata a totális adómentességet... nálunk senki sem fél Ron Hubbard sci-fi író csapatától. Mert e vallás megalapítója nem más, mint a korábban középszerű regényeket író, 1986-ban elhunyt - természetesen amerikai - szerző. Nem szeretek gonoszkodni (lelkileg) szegény amerikai embertársaimmal, de ilyen orbitális ökörség csakis odaát kaphatott lábra...

Külön hab a tortán, hogy Hubbardot egy időben pszichiáterek kezelték, mert volt némi problémája a világgal (khm). Az már tiszta véletlen, hogy az általa alapított Szcientológia első számú feladata a pszichiátria - és a pszichiáterek - eltörlése a földről...

A fentieket - és még rengeteg további információt - a Bolondok (űr)hajója című könyv lapjain olvashatod - persze nem árt, ha ellenőrzésképp benézel az internetre is. Ott ezerszám találsz a szekta veszélyes (vagy hasznos) tevékenységeiről beszámoló honlapot - addig, míg bizonyos hackerek le nem törlik őket...

Sajnos azt kellett tapasztalnunk, hogy az általános vélekedés szerint a helyzet nem annyira rettenetes, mint ahogy a szerzők állítják.

Hanem sokkal rosszabb.

A könyv tartalma rendkívül érdekes, de muszáj megjegyeznem, hogy a tördelése, szerkesztése és egyáltalán a fogalmazása kritikán aluli. Az rendben van, hogy mi itt az AmigaVilágnál nem tudunk dizájnkodni, és írni sem vagyunk képesek, node ezek a szerzők igazán találhattak volna egy hozzáértő embert, aki elmagyarázza nekik, miért nem szabad egy könyvben oldalanként négy betűtípust és nyolcféle (ráadásul kombinált) kiemelést használni... Aztán ott vannak azok az 5-ös betűmérettel rendelkező beszkennelt újságcikkek... brrrrrr (Természetesen ez a könyv lényegét nem befolyásolja.)

E havi találós kérdésünk: vajon felgyújtották-e ismeretlen tettesek Veér András (az egyik szerző) valamely értékes tulajdonát néhány nappal a könyv megjelenése után?

Bónusz kérdés: a Windows 2000 egyes részeit (merevlemez-karbantartás, vagyis a file-ok felett gyakorolt korlátlan ellenőrzés) a Szcientológia egyház egyik vállalata készítette-e, és emiatt a német hatóságok betiltották-e használatát a kormányhivatalokban?

Olvassátok el a könyvet.

ui. Állítólag a legutolsó tanfolyamon (sokmillió kifizetett Forint után - a pénz lenyúlását auditálásnak hívják, mert az is marha tudományos kifejezés) a legfőbb titok, amit elárulnak az, hogy Xanu és Hubbard egy és ugyanaz a személy...

Film

Most kivételesen nem csak úgy beszélek a filmekről, hanem egy rendező néhány filmjéről írok pár sort (mindegyik kötelező darab!!!). Ez a rendező a francia Luc Besson.

Már most szólok, hogy több film, amiről említést teszek nem az ő rendezésében készült (hanem általában egy bizonyos Jean-Jacques Annaud követte el őket), ám ezekben vagy producerként, vagy mindenbe belekotyogó háttéremberként volt jelen. A lényeg, hogy azokat is az ő filmjeiként tartják nyilván. Ez kicsit olyan, mint azok a Csillagok háborúja epizódok, melyeket más, többé-kevésbé noname rendezők követtek el, mégis mindenki tudja, hogy a gyeplő Lucas mester kezében volt. (Tényleg, én évek óta nem voltam olyan dühös, mint legutóbb, amikor végre rászántam magam arra, hogy megnézzem az Episode 1-t. Napi 2 szégyellheti magát, hogy nem tántorított el az ötlettől - a haveronmal film közben tízszer is összenéztünk, hogy ne menjünk-e inkább haza, mert ez a film már kínosan szar... Nem voltak illúzióim, de azt hittem, hogy nagyon sok pénzért már normális forgatókönyvet is adnak

Eladó Amiga 1200 PC-s házba beépítve a következő konfiggal:
- 540 MByte Maxtor winchester
- 24X Sony CD-ROM
- Fast-Ram kártya 8 MB 32 bites Ram-mal
- Mitsubishi 14' multisync monitor
Acorp 33.6K külső faxmodem
- Belső óra
+ Joy + Egér + Lemezek + CD-k
Irányár: 83.000. Ft
Érdeklődni:
mail:koltaig@bbrt.hu tel:311-0147
Koltai Gábor

Eladó 1D-s A1200, BlizzIV 030/50-nel+4Mb Fast RAMmal.
Bonus: pc-s táp, 3 powercsatival, dupla HDD kábel. Kitűnő állapotban van az egész.
Ára:60.000
Tel.: 47/325-364
Sau78@freemail.c3.hu

Helló Amigo!
Megnyílt Debrecenben a BADBLOCK Amiga Fun Klub. Szeretettel várjuk az érdeklődőket minden páros héten szombaton 13.30 -tól az Angyalföld téri Általános Iskolában. Bővebb információ:
Szekeres Péter (Cart) cart2@freemail.c3.hu 52/370-524,
Molnár Zsolt (Zsotya) mzsolt@freemail.c3.hu 54/481-516,
Tóth Imre (Tiggris) tigg2@freemail.c3.hu
Gyere el!

Eladó: Amiga 1200, Blizzard III 030/50, 16 Mb RAM, CD, 1Gb vinyó, Commodore 1084S monitor
Érd: skin-cdi@freemail.hu
06-30/2461-453

Eladó:
Újságok: Computer Mánia 90/; 91/1; 91/2; 91/3-4; 91/5;
AmigaVilág 1-4; 576kByte: 90/2-90/5; 90/7; 91/1; 91/2; 91/4-91/12; 92/11; 93/3; 94/3; 95/5; Amiga Rulez! 1-7; AMIGAonly 3; 4; 5; 7; 8; 9; 10; GURU: 92/1 92/3-92/5 93/1 93/2 93/4 93/9-93/11 94/1 94/5-94/8 94/11 94/12 95/2 95/3 95/5-95/12 96/1-96/4; Commodore Világ 4 13-18 20-63 Füzetek: 1-4 CoV 1995 különszám, CoV Évkönyv 92 93 94
A kötőjel azt jelenti, hogy a köztes számok megvannak! Az évkönyvek 100,-Ft/db, az összes újság 50,-Ft/db, de 3000,-Ft-ért tied az összes!!!
Könyvek:
Arany Sándor: Amiga 200,-Ft
Amiga 1200 felhasználói kézikönyv,-200 Ft
68000 mikroprocesszor 500,-Ft
700,- Ft-ért tied az összes.
Lemezek, CD-k:
Napalm full cd (regisztrált+kézikönyv) 3000Ft, 500db lemez, 100 darabonként plusz egy lemezdoboz 30Ft/db, Aminet10 CD 500,-Ft. AmigaVilág CD melléklet 1-2 300Ft/darab, AMIGAonly CD 1-2 300Ft/db, Cloanto Personal Paint 7.1 full CD (regisztrált) 3000 Ft, 1 db válogatás CD tele játékokkal 1500 Ft
6000 Ft-ért tied az összes CD és 5000 Ft-ért az összes lemez!!!
Hardware:
Amiga 1200 (táp, egér, kábelek) 25.000Ft
Amiga 1200-hoz egér 1000Ft
DS-DD külső floppy drive 3000Ft
4db joystick (mikrokapcsolósak) 1000Ft/db
Ha bármi érdekel, hívjatok, nagyobb tételek esetén még ezekből az árakból is engedünk! Bónuszként külföldi amigás magazinokat adunk!
Érd.: Detrich Péter és Attila
Postacím: 8700 Marcali
Dózsa Gy. u. 7. II/IV/14
Tel.: 06-85/310-717

Eladó egy 16 és egy 4 megabájtos EDO RAM modul.
Irányár: 8 és 3 ezer forint.
Tel: 76/497-952
Email:
kayen@freemail.c3.hu
knandor@yahoo.com

ITT A TE APRÓ-HIRDETÉSED IS ÁLLHAT A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN!

(a következő, májusi számban az április 30-ig beérkezett apró-hirdetések jelennek meg)

---

amerikában. Tévedtem.)

Szóval ott van mindjárt Nikita. Akit minden idők egyik legjobb - és legszebb - színésznője, Anne Parillaud játszik, és azóta már klasszikussá vált. A buta, kábítószeres tyúkot elítélik, majd titokban szuperügynökké képezik ki, hogy ezentúl az államnak(?) dolgozzon.

A történet hármas alá, a megvalósítás viszont csillagos ötös. Igen tanulságos lehet mindenkinek, ha ezután megnézi a hollywoodi változatot (mert ugyebár az amerikaiak ezt is jobban tudják) - ha valaha is szeretnél büszke lenni az európai és amerikai kultúra közti óriási szakadékra, a két filmet összehasonlítva bármikor megteheted. Mintegy mellékesen a Nikita egyik mellékszerepét az azóta világsztárrá lett Jean Reno alakítja - aki látta, nem felejti el Viktort, a Takarítót... (Az USA változatban a lány nem sír, mert akkor összemaszatolná a sminkjét, ártatlanul ítélik el és olyanokat mond, hogy „kérlek, hadd éljem az életem", meg elhangzik a kötelező „az egész eddigi életem hazugság volt" halálosan ciki közhely is.)

Ha már Renot szóba hoztam, a következő zseniális Besson film a Léon, a profi volt. A film egy bérgyilkos és egy tízéves kislány furcsa kapcsolatáról szól, fantasztikus képekkel, nyálmentes érzelemmel. Ezt a filmet legalább egy tucat dologért érdemes lenne külön-külön is megnézni, például Gary Oldman őrült rendőr-alakításáért.

Úgy látszik, Bessonnak megvannak a maga kedvenc színészei, mert Oldman az Ötödik elemben is játszott (ő volt a Zork művek tulajdonosa). Ezt a filmet több ismerősöm az első öt perc után kikapcsolta, mivel "marhaság". Rosszul tették. Besson van annyira európai - a szó legjobb értelmében -, hogy az első néhány jelenetben tisztázza a játékszabályokat. Közli a nézővel, hogy amit e filmben látni fog, annak semmi köze a valósághoz. Nem tesz erőtlen kísérleteket arra, hogy reálisnak mutasson egy jövőbeli világot, ahol egy háromméteres kék díva énekel áriát, meg ahol egy néger(!!!) az elnök, egyszerűen csak szórakoztat. Ilyen tisztességes módszert filmeken szinte sosem látni, talán csak azokban a mesékben, melyek úgy kezdődnek: egyszer volt, hol nem volt..

Legyünk őszinték: azt a millió ötletet, eredeti karaktert és poént, amit az 5. elembe zsúfoltak, egy jobb gazdasági érzékkel bíró producer legalább féltucat filmre osztotta volna szét. A film női főszerepét az a szláv nevű hölgy játssza, akiről három dolgot érdemes tudni: 1. nem jut eszembe a neve (talán Milla Jovovich, legalábbis kb.) 2. Besson élettársa 3. Ő játssza a Jean D'Arc főszerepét is, ami úgyszintén Besson film, és meglehetősen véresre sikeredett - egyébként a megszokott zseniális táncról van szó a kommersz és az igényesség határán.

Végül meg szeretném említeni az egyik legsikeresebb európai filmet (Besson Hollywoodban szokott rendezni, ott van hozzá lóvé), ami szintén hozzá kötődik: a megjelenést követő fél évben mintegy hatmillió néző látta Európában a Taxit. Remélem, ti is köztük voltatok...

A fent felsorolt filmek mindegyikét kiveheted bármely, magára valamit is adó tékában, a Jean D'Arcot pedig nézd meg valamelyik multiplexben (már ha akad olyan, amelyik nemcsak USA filmeket ad).

Horváth Péter

Tartalomjegyzék



BNAK #1

Nem elég, ha a legjobb operációs rendszert használod, nem elég, hogy tiéd az ország leggyorsabb G3-asa, és sajnos nem elég, hogy tiéd a legtöbbre képes konfiguráció - mindezt ki is kell tudni aknázni...

Sok amigás nem is tudja, hogy a mi gépünkön is van átirányítható grafika és hang, állománytípus-azonosító, mpeg, avi, mov stb. lejátszó, hardverfüggetlen grafikus réteg a játékokhoz, 3D-s rendszer a speciális grafikus gyorsítókhoz, egyszóval mindaz, amitől manapság hanyatt illik esni más számítógép-típusoknál.

A BNAK #1-ben megpróbáljuk összekanalazni mindazt, ami egy olyan konfiguráció kiépítéséhez szükséges, amellyel aztán később nem lehet zavarba hozni a T. Amigást, ha idegen formátum, különleges hardver vagy egy MICROS~1-függő ismerős kerül a közelébe.

A könyv több, mint háromszáz oldalas. Ára ÁFÁval 2380,- Ft.

Megrendelhető az Amigás boltokban.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Ezzel a szelvénnyel (vagy a fénymásolatával) bárki ingyen feladhat apróhirdetést. Az egyetlen feltétel, hogy olvasható legyen a szöveg... Ha lusta vagy elmenni a postáig, elég, ha küldesz egy e-mailt az amigavilag@syneco.hu-ra „aprohirdetes" subjecttel. A hirdetéseket szigorú cenzúrázás után közöljük le - a „legújabb PSX játékok másolása nagy tételben"-típusú hirdetések nem fognak átmenni a rostán... Ha üzleti tevékenységet hirdetnél (pl. „eladó CD-R-ek a legolcsóbban"), akkor kérj tőlünk közületi hirdetési árakat.

A hirdetés szövege:

_ _

_ _

_ _

_ _

A címed:

_ _

ELŐFIZETÉSI SZELVÉNY

Elő szeretném fizetni az Amiga Világot fél évre egy évre a(z) .... számtól kezdve.
CD mellékletet kérek nem kérek.
Megrendelem az Amiga Világ 1-es számát .... példányban
Megrendelem az Amiga Világ 2-es számát .... példányban
Megrendelem az Amiga Világ 3-as számát .... példányban
Megrendelem az Amiga Világ 4-es számát .... példányban
Megrendelem az Amiga Világ CD1-et ...., az AV CD 2-őt .... példányban

Név: ....

Lakcím: ....

Nick: ....

Telefon: ....

E-mail: ....

HTTP: ....

Csak az első kettőt muszáj kitölteni, a többi opcionális. Ezt a szelvényt küldd el a befizetést igazoló csekkszelvénnyel vagy annak másolatával a következő címre: 9401 Sopron, Pf. 377

Az előfizetésről

Minden újsághoz mellékeltünk egy csekket, amin befizetheted az árát. Ha a csekket nem találod, kérj tőlünk egyet a 06-99-332-091-es telefon-számon, vagy e-mailben: amigavilag@syneco.hu.

Az összeg helyét üresen hagytuk, mivel Te döntöd el, hány számot szeretnél előfizetni. Ha csak ezt a számot kéred, az összeg helyére **900**,- Ft-ot (az újság ára plusz 100 Ft postaköltség) írj (és - meglepő módon - annyit is küldj el...). A CD melléklet ára 1.000 Ft. Ha elő szeretnél fizetni, a következők szerint alakul az összeg:

- Fél évre (4 szám - 4x650 Ft + 4x100 Ft postaköltség): **3.000,- Ft**
- Fél évre CD melléklettel (4 szám + 2 db CD - 3.000,- Ft + 2x900,-Ft) **4.800,- Ft**
- Egy évre (8 szám) **5.800,- Ft**
- Egy évre CD melléklettel (8 szám + 4 db CD) **9.200,- Ft**

Természetesen az időközbeni áremelésekre az előfizetők im-munisak. Ja, és a legfontosabb: nekik küldjük ki elsőként az újságot... CD melléklet az AmigaVilág 1999/2,4,6 és 8-as, valamint a 2000/2,4,6 és 8-as számához jelenik meg. Amennyiben nem kívánsz előfizetni, de minden számot meg szeretnél vásárolni, a minden magazinban megtalálható csekken kell az árát befizetned (persze előtte szólj nekünk, hogy küldjük el).

A csekket a következő címre küldd el:

Home Tec Kft
Sopron 9401
pf 377.
További info: (99) 332-091

IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft

Postacímünk: 9401 Sopron Pf. 377
HTTP://www.amigavilag.hu
E-mail: amigavilag@syneco.hu, info@amigavilag.hu
Telefon:06-99-332-091; 06-209-446-727
Fax: (CSAK FAX!) 06-99-319-191
Hirdetésfelvétel: 06-209-446-727

Tördelés: PageStream 3.3 & Amiga4000

Az AmigaVilág megjelenik évente 8 alkalommal, kb. hathetente. A következő szám megjelenése 2000. májusában várható.

A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk.
Az AmigaVilág minden hazai Amigás boltban megvásárolható, illetve előfizethető a szerkesztőségnél (lásd a tájékoztatót).

AmigaVilág
Nyilvántartási szám:
3.4.1/507/2/1999

A következő szám tartalmából

Heroes of Might and Magic II

Ez egy NAGYON jó játék! Annyira jó, hogy rekordméretű leírást kaptok róla (igen, rávertünk Attish Angband cikkére is). Hogy miért vagyunk úgy oda tőle, az remélhetőleg kiderül majd a leírásból. Addig is mindenki telepítse gyorsan a Shapeshiftert!

VisionFX interjú

Billentyűvégre kaptuk az egyik legaktívabb lengyel programozót, aki a VisionFX nevű csoda mellett - mintegy mellesleg - a Frogger MPEG lejátszót is fejlesztgeti. Majd meglátjátok, hogyan és mivel...

Frontier

Nosztalgia egy ismert cikkíró homályba vesző múltjából... Érdekes, hogy épp az ilyen stuffokról nem jelent meg hat-hét éve egyetlen normális leírás sem - eltekintve a Guru akkori képes beszámolóját a demóról... Namajd most pótoljuk a lemaradást.

Morgolódó

Nem amigás téma, de szerintem minden olyan olvasót érint, aki nem kizárólag nyers zöldségen él egy barlangban.

Levrov

Erről csak annyit, hogy egy karakter sem lesz benne Raventől, hehe...

FXPaint

A legújabb és leggyorsabb (PPC) amigás rajzprogram végre megérdemli, hogy írjunk róla egy ismertetőt.



GADGET COMPUTER Bt.

Szentes, Ady E. u. 1. H-6600

Tel.: (63) 313-367; fax: (63) 444-012;

email: gadget@mail.datanet.hu

Nyitvatartási idő:

hétköznap 9-13, 15-18h szombaton 9-12

HTTP://www.szentes.hu/partnerek/gadget

Alapgépek:

AMIGA 1200 (használt) 35000.-
AMIGA 3000 Desktop alapgép (használt;) 100000.-
AMIGA 4000 Desktop alapgép (használt;) 150000.-

Konfigurációk (extra kedvezmények!)

GADGET Home 205000.-
A1200 alap. + BlizzardPPC 200/040/25 + BVision + 3G2 HDD

GADGET Work 535000.-
A4000 desk. + CyberStormPPC 200/060/50 + CyberVisionPPC + 4G3 HDD

AMIGA monitorok:

THOMSON 1432 PAL (használt) 10000.-
NEC 3D, VGA, SVGA, PAL multis. (haszn) 25000.-
Sony 17" multisync, VGA 1600x1280 152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard SCSI II kontroler 24000.-
Blizzard 1230/50MHz (használt) 32000.-
GVP 1230/EC40/882 5Mb RAM-mal (haszn) 30000.-
Cyberstorm MK-III foglalat a 68060/50MHz-nek/ Ultra-Wide SCSI 92000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Cyberstorm MK-III 60/50 UW SCSI 191000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Motorola MC68882 kopr. (PGA tok. 50MHz) 6500.-
Recycled!
Motorola MC68020 (PGA tok. 20MHz) (r) 14400.-
Motorola MC68030 (PGA tok. 50MHz) (r) 22440.-
Motorola MC68040 (PGA tok. 25MHz) (r) 28800.-
PowerPC 603e Processzor 160MHz IBM(r) 34100.-

A1200-be való Power UP kártyák:

Az e+-os kártyákon Fast SCSI-II-es csatoló is található!

Blizzard 603e 160MHz LC040/25 73000.-
Blizzard 603e 160MHz 040/25 77000.-
Blizzard 603e 200MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e 240MHz 040/25 123000.-
Blizzard 603e+ 160MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 040/25 120000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 060/50 206000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 040/25 142000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 060/50 228000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatoló is található!

CyberStorm PPC 200MHz 060/50 (r) 253000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25 191000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50 273000.-

Cégünk megszüntette a phase5 termékek raktárról való értékesítését. Ez az árakban csökkenést eredményezett. A megrendeléstől esetenként 1 hónap is eltelhet a szállításig.

A1200 Torony bővítések

Az Atéo koncepció

Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítés megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebbessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbókártya használható a koncepció termékeivel!

A1200 torony 200W Táp.+PC bill.+doc 59000.-
Atéo Bus 4 slot 72000.-
Pixel64 video kártya Cirrus Logic CG5434 35000.-
Multi I/O kártya 2x115kb/s soros, 2xp. port 21500.-
Ethernet kártya 21500.-
10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat.,32kb, SANA-II komp.
SCSI-II kártya 256b vagy 32kb cache 21500.-
IDE kártya 2xIDE port 21500.-
16bit Hangk. FM,2 16bit cs, 32 hang. MIDI 53000.-

Grafikus kártyák:

CyberVision PPC 8Mb SGRAM (r) 60000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz
BVision PPC 8Mb SGRAM 55000.-
Csak a BlizzardPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz
3D LCD szemüveg modul 27000.-
CyberVisionPPC-hez
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III 53000.-
Piccolo 5. VHS videókimenet a PIC.-hoz 45000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III (r) 106000.-
Concierto IV (r) 62000.-
Hangkártya a PIV-hez.
Pablo IV (r) 40000.-
Videokimeneti kártya a PIV-hez. (szabványos video-jel kimenet)
Paloma IV (r) 62000.-
Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez. (TV-modul, S-VHS, UHF-VHF Antenna be)

Memória: Napi áron!

1Mb SIMM 9bit (r) 1430.-
4Mb SIMM 9bit (r) 2750.-
4Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 2420.-
8Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 5500.-
16Mb SIMM 32bit (r) EDO 9130.-
32Mb SIMM 32bit EDO 11000.-
64Mb SIMM 32bit (r) Blizzard-ba! 14400.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Delfina hangkártya Z-II/Z-III 104000.-
Motorola DSP, Crystal CS4231A/ samlp. fr. 5510Hz-48kHz/ Teljesen Duplex/ MIDI komp. soros port
Buddha IDE kártya Z-II (r) 15600.-
Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III 56500.-
+2 párhuzamos port!
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya (r) 54200.-
Graffito 24 (S-VHS) videó digitalizáló (r) 50000.-
Realtime (24/s) 512kb RAM párhuzamos porton keresztül
PCMCIA adapter a Graffito 24-hez 36000.-
Csak ezzel képes át is vinni az adatokat a gépbe!
Multi I/O kártya Z-II/Z-III (r) 39500.-
4 IDE adapter A1200/A4000 (r) 2500.-
PC bill. illesztő (r) 5000.-
egér 2 gombos (r) 2800.-
Belső floppy, 880Kb (r) 5000.-
Külső floppy, 880Kb (használt) (r) 6000.-
Hangdigitalizáló (r) 4800.-
SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI belső (50p szallag kábel) (r) 2500.-
SCSI külső (25 D-SUB)->SCSI (centr50p) (r) 3800.-
SCSI belső 3 csatlakozós (50p) (r) 2800.-
UW-SCSI belső (3xHPDB68M) (r) 3500.-
UW-SCSI belső (5xHPDB68M)(r) 4300.-
SCSI paszív terminátor (HPDB50M) (r) 1800.-
UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M) (r) 10500.-
UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M) (r) 2700.-
Modem, külső 33600 (r) 10800.-
Modem, külső 56000 16500.-

SCSI perifériák:

TOSHIBA 32xCD ROM külső 20350.-
Panasonic 32xCD ROM 28900.-

CD írók:

Sony 2xW/ 6xR 75000.-
Yamaha 4xW/ 6xR 125000.-

Cserélhető winchesterek:

Syquest 200Mb belső 73000.-
Syquest 200Mb lemez 10000.-
IOMEGA ZIP 100Mb + lemez 35000.-
IOMEGA ZIP lemez 2900.-
IOMEGA JAZ 1Gb + lemez 80000.-
IOMEGA JAZ lemez 20000.-

Folyóiratok, könyvek (r):

Az Amiga progr. C és Assembly nyelven 1450.-
Amiga programozási könyv lemez melléklettel.
Amiga Format (Angol) 3500.-
10/97+CD 11/97+CD
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lem. 11, 12/97 2100.
AMIGAonly (Magyar) 250.-/300.- (a 8. számtól)
1 2 4 7 8 9 10
AMIGA Világ (Magyar) 500.-
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez 2500.-
Amiga Special (Német) 2,3/98+Lemez 1900.-

Az árak ÁFA nélküliek, és az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendeléseket a raktárkészlet erejéig még aznap teljesítjük! Viszonteladóknak további kedvezmények! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiektől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást. E-mail:gadget@mail.datanet.hu

A megnevezés utáni (r) jel a termék raktáron levőségét jelenti.

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

ATÉO tornyok és bővítések raktárról!



BlizzardPPC 240MHz, 40/25
143.750 helyett
bruttó 126.500,- Ft!

Hangkártya Amiga 1200-hoz
(MP3 dalok lejátszása HiFiben akár turbokártya nélküli alapgépen is!)

Amiga OS 3.5
bruttó 16.900,- Ft



Turbo1230 30/40MHz, FPU
28.250,- Ft helyett bruttó 24.860,- Ft!

Amiga OS 3.5	16.900,-
Aminet 33, 34	3.800,-
Aminet Set 8	9.900,-
Photogenics 4 CD	27.900,-
Amiga Unix compendium (3db linux CD Amigához)	11.900,-
Digital Almanac II	11.900,-
Envoy 3.	16.900
WipeOut 2097	15.900,-
T-Zer0	15.900,-
Z	hívj!
Nightlong	hívj!
Eeroburn (Napalm mission CD)	hívj!

Superview prod. II	10.900,-
ScalaMM400 42.500,- HELYETT	34.000,-
LSDictionary v3.	3.000,-
AMIGAonly & AmigaVilág CD mellékletek	1.000,-
B.N.A.K.	2.380,-
Wordworth Office	12.000,-

Az AmigaVilág, AMIGAonly, Amiga Rulez! korábbi számai korlátozott számban kaphatóak!

G4

G4-es kártyák Amiga 1200 és 3-4000 számítógépekhez.

Draco alapú teljes digitális videostúdió betanítással, tetszőleges konfigurációban, 1 hetes szállítási határidővel

A1200 Towerhawk ex	69.990.-
A4000 Towerhawk ex	92.000.-
IOBlix ZII-ZIII kártya	37.900,-
IOBlix 1200P	14.900,-
IOBlix 1200S	14.900,-
OnBoard 1200	54.900,-
OnBoard 1200 ex	45.900,-
OnBoard 1200 single	34.900.-
OnBoard 4000	39.900,-
Quadddroport 1200	7.900,-
Quadddroport (BVision)	9.900.-
Scanexpress 600CP+ScanQuix 4+ IOBlix 1200P bundle	63.500,-
Scanexpress 6000SP	38.000,-
Scanexpress 6000SP+Scanquix +terminátor	52.900,-
Fast ATA vezérlő	24.500,-
IdeFix Express	19.900,-

Joy/egér átkapcsoló	499,-
Amiga egér	3.990,-
Midi interfész	6.990,-
Wacom tablet	33.900,-
Amiga trackball	3.500,-
Belső scandoubler	20.900.-
Külső scandoubler	24.750,-
Hangdigitalizáló	8.750,-
Atéo busz 1200	59.000.-
-Pixel64 grafkártya	35.000.-
-Ateopar	12.500,-
-Ateoser	12.500.-
-Ateo ethernet	15.500.-
Külső flickerfixer	28.300,-
Connexion eth. Z2/3	38.000.-

Használt hardver adása-vétele!



Részletes árlistáért hívd boltunkat!

ASYS Kft. Budapest, Csengery u. 86. Tel.: 06-1-302-4672 Nyitva: H-P 9-17h